

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



TESIS DOCTORAL

**Estrategias discursivas del relato amoroso en el cómic: el caso del
*shojo manga***

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

María Abellán Hernández

Director

Francisco García García

Madrid, 2016

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
MADRID

TESIS DOCTORAL

**Estrategias discursivas del relato amoroso
en el cómic: el caso del *shōjo manga***

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

María Abellán Hernández

Bajo la dirección de
D. Francisco García García

Madrid, 2015

Estrategias discursivas del relato amoroso en el cómic: el caso del *shōjo manga*

María Abellán Hernández ©

Amor tussisque non celantur

Agradecimientos.



Maria Abellán ©

En el proyecto a largo plazo que supone dedicarse a la investigación se encuentran múltiples obstáculos, muchos de ellos autoimpuestos, que pueden bloquear y llenar de *porqués* la vida del investigador. Si algo se consigue haciendo una tesis doctoral es conocimiento de uno mismo y en mi caso, ha servido para saber que se puede ser el mejor aliado pero también, el peor enemigo. Es por esto que en el proceso de investigación y escritura de esta tesis doctoral tengo mucho que agradecer a muchas personas e instituciones que hicieron progresar este trabajo incluso cuando yo misma dudaba de su calidad y utilidad.

Esta tesis doctoral no hubiera sido posible sin el apoyo institucional recibido de la Universidad Complutense de Madrid gracias a la Beca Predoctoral de Formación de Personal Investigador que me fue concedida en el curso 2010/2011. Quisiera reconocer aquí la labor de todo el personal que conforma la Universidad Complutense de Madrid y, especialmente, al Servicio de Investigación, que siempre ha procurado facilitar la tarea de los becarios en cualquier punto en el que nos encontráramos. Igualmente, quiero mencionar y reconocer la labor de los servicios de la red de Bibliotecas de la

Universidad Complutense de Madrid, por la profesionalidad y el respeto que siempre han mostrado ante el trabajo y los alumnos. Debido al rico entramado que componen sus centros y sus innovaciones tecnológicas implementadas en los últimos años, la tarea investigadora se facilita en sumo grado.

He de agradecer profundamente a mi director de tesis, el profesor Francisco García García, Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Complutense de Madrid ya que, sin conocerme siquiera, me acogió con cariño y me brindó todo su conocimiento y experiencia con la generosidad de la que sólo una persona como él es capaz. Junto a él he comprendido que la investigación es una tarea heurística de por vida dentro del gran organismo del conocimiento —ése que late con fuerza en él porque, sin corazón, tampoco hay razón—. Gracias Paco, porque sin tu apoyo, guía y convicción, esta tesis doctoral simple y llanamente, no sería. Me llevo vida y sabiduría de estos años contigo. Me llevo buenos consejos y un amigo querido y admirado.

Especialmente doy las gracias al profesor Gustavo Montes que en parte hizo despegar mi actividad investigadora a través de las inquietudes despertadas en sus clases. Gracias por incitarme a leer más cómics aún y por despertar en mí un cariño profundo por la narrativa en general y la audiovisual, en particular.

Quisiera mencionar aquí también a los profesionales de la Facultad de Ciencias de la Información que en todo momento me han apoyado y ayudado, así como al Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II y sus profesores que me acogieron durante los años de beca como una más. Especialmente quiero dedicar unas palabras de gratitud a Pilar Fernández por su orientación y disponibilidad, por su profesionalidad, por sus sonrisas y su maravilloso carácter. Gracias Pilar.

A mis amigos y compañeros durante la travesía del doctorado, con los que he aprendido y desaprendido. Aquellos que cuando flaqueaban las fuerzas siempre estaban ahí para impulsar nuevas inquietudes y hacer que la información fluyera en una red orgánica, como en el pensamiento de colmena. A Lizette Martínez, Pedro Alves, Rogerio García, Karla Isabel de Souza y otros tantos con los que he tenido el placer de colaborar y que espero sepan disculpar que no los nombre. La omisión obedece únicamente a mi incapacidad memorística. En especial quiero reconocer la ayuda y apoyo de Mónica Tovar, Marta de Miguel y Elena Borau, que han estado y están, y eso es más de lo que nunca había imaginado. A Elena López y Marta Brito, porque aunque llegaron en el final de la redacción de esta tesis supieron llenarme de energía positiva cuando las fuerzas flaqueaban. Toda su vitalidad me contagió cuando más lo necesitaba.

Mi salud mental no hubiera tenido un *'happy ending'* sin el cariño y apoyo incondicional de mi familia y mi círculo más cercano. Quiero agradecer (aunque no tenga las palabras suficientes para hacerlo) a mis amigas María José y María. Siempre han estado ahí aunque la distancia espacio-temporal fuera grande. Siempre hubo (y habrá) un lugar en el que quedarse. Gracias, sois de lo mejor que tengo.

De corazón quiero reconocer el soporte anímico de mi madre Toñi, que tanto y tan bien me ha dado. Sus palabras siempre me han alentado y empujado desde lo más profundo. Has sido mi ejemplo y lo serás. A mi hermano Juan y a Federico, mi familia siempre. A mi padre, aunque ya no esté. Sé que le hubiera gustado verme donde estoy y gracias a él estoy donde estoy. A mis abuelos, los que están y los que no, por su fe y su cariño y por el tiempo que les he robado.

Agradezco a Ignacio su presencia en mi vida, su apoyo incondicional, sus comentarios, sus ánimos, su cariño y el tiempo que generosamente ha compartido conmigo en este intenso viaje en el que me embarqué hace unos años. Ignacio, no tengo suficientes palabras para agradecerte todo lo bueno que me vas dando cada día. Sin ti, esta tesis tampoco hubiera sido posible.

Finalmente, a todos los que hacen y leen cómics en todos los rincones del planeta. Esta tesis es (también) por y para ellos.

Índice

Índices de figuras	15
Índice de Tablas y Gráficos	34
i. Resumen/Palabras clave	37
ii. Abstract/Keywords	41
 1. Introducción	 45
1.1. Presentación del objeto y su contexto. Un anclaje en tres puntos.	47
1.2. Objetivo principal.	57
1.3. Justificación.	59
1.4. Oportunidad.	61
1.5. Finalidad.	67
1.6. Recursos.	69
1.7. Estructura.	71
 2. Marco Teórico y Estado de la Cuestión	 77
2.1. ¿Una ontogénesis del cómic?	79
2.1.1. Hacia una caracterización del cómic.	84
2.1.2. El cómic ¿arte o medio?	87
2.1.3. Tentativas para una definición antiesencialista de cómic.	93
 2.2. Una histori(et)a general del cómic.	 103
2.2.1. Siempre estuvieron ahí: la formulación continuista del origen del cómic.	106
2.2.2. La tradición europeísta o el ingenio de Töpffer.	110
2.2.3. <i>Made in USA</i> : el origen del cómic como producto norteamericano.	113
2.2.4. La novela gráfica. ¿Un nuevo nombre para un nuevo producto?	121
2.2.5. Breves apuntes para una micro historia del <i>manga</i> .	125
2.2.5.1. Un punto de partida. Katsushita Hokusai ' <i>Manga</i> '.	130
2.2.5.2. <i>Manga</i> en el siglo XIX. Cuando Occidente y Oriente se (re)encontraron.	139
2.2.5.3. Primera transición al <i>Manga</i> Moderno.	143
2.2.5.4. Segunda transición. La II Guerra Mundial como conciencia y cambio.	145
2.2.5.5. Tercer impacto. El <i>gekiga</i> y la dignificación del <i>manga</i> adulto.	149
2.2.5.6. Repensando nuestra conceptualización del manga.	154
2.2.6. El ciclo vital del cómic. Algunas reflexiones parciales con respecto a la historiografía de la historieta.	158
 2.3. "El gato sentado en la alfombrilla del perro" o entender el cómic como relato.	 161
2.3.1. Una teoría narrativa para viñetas. El sistema del cómic de Groensteen.	166
2.3.1.1. El sistema espacio-tópico: hipercuadro y multicuadro.	168

2.3.1.2. Puesta en página y tiempo. Profundizando acerca del lugar y el área de la viñeta en el cómic.	173
2.3.1.3. Funciones de las viñetas en el sistema de los cómics de Groensteen.	180
2.3.1.3.1. La función de clausura.	182
2.3.1.3.2. La función de separación.	183
2.3.1.3.3. La función rítmica.	185
2.3.1.3.4. La función estructurante.	186
2.3.1.3.5. La función expresiva.	192
2.3.1.3.6. La función lectora.	194
2.3.2. El discurso en el cómic. Una cuestión de elecciones.	197
2.3.2.1. Elección del momento y transiciones entre viñetas. Un modo relacional de contar en imágenes.	199
2.3.2.2. La elección de encuadre, centrando el interés.	206
2.3.2.3. Elección de imagen.	209
2.3.2.4. El cálido vínculo con la voz y el sonido. La elección de palabra en el cómic.	216
2.3.2.5. El camino a seguir: el flujo visual-lector.	221
 2.4. El gran invento del amor.	 227
2.4.1. Los discursos de poder. Sobre nuestra construcción del mundo.	230
2.4.1.1. Las formas del amor y el ideal del amor romántico.	235
2.4.1.2. De la pasión a la ternura. Las guerras culturales de fin de siglo y su relevancia en la configuración del relato amoroso.	240
2.4.2. La construcción del amor.	252
2.4.2.1. Amor biológico vs. Amor cultural.	254
2.4.2.2. Amor y consumo.	261
2.4.2.3. El amor como una cuestión de género.	268
 2.5. El cómic de temática amorosa.	 279
2.5.1 La historieta amorosa en EEUU.	283
2.5.1.1. <i>Young Romance</i> . Amor en tiempos de guerra.	284
2.5.1.2. Algo censurable.	287
2.5.1.3. Intersecciones entre los movimientos feministas y los cómics estadounidenses.	294
2.5.2. La historieta amorosa en España.	302
2.5.2.1. Los chicos con los chicos.	303
2.5.2.2. Las chicas con las chicas.	307
2.5.2.3. Enamorarse... al fin. Los cuadernillos sentimentales españoles.	310
2.5.2.4. Cómic femenino en una España del s.xxi.	318
2.5.3. El <i>manga</i> para chicas. Un viaje desde el <i>shōjo</i> al <i>yaoi</i> .	326
2.5.3.1. Prolegómenos para situar el <i>shōjo manga</i> .	329
2.5.3.2. ¿Qué es el <i>shōjo manga</i> ?	333
2.5.3.3. La cultura de las chicas en Japón.	336
2.5.3.4. Belleza, flores y miradas intensas. Guía gráfica (y rápida) de lo visual del <i>shōjo manga</i> .	338
2.5.3.5. <i>Shōjo manga</i> post-bélico. Eclosión y desarrollo de una nueva forma narrativa.	344
2.5.3.6. <i>Shōjo manga</i> tras la revolución.	351

2.6. El poder de la imagen en el <i>manga</i> para chicas.	355
2.6.1. La imagen y el afecto. Aproximaciones generales a los efectos de las imágenes.	362
2.6.2. La experiencia controlada del “como si”.	366
2.6.3. Cuando el ojo hace latir el corazón. Emociones, estímulos supra-normales y algunas leyes de percepción.	371
2.6.4. Consumidoras activas: respuestas de las lectoras ante el <i>shōjo manga</i> .	381
3. Diseño de Investigación	387
3.1. Objeto formal de la investigación.	389
3.1.1. Corpus de análisis: el <i>one shot</i> de <i>shōjo manga</i> como expresión iterativa del amor romántico.	394
3.1.2. Los límites del corpus. La hiper-especialización del <i>shōjo manga</i> .	407
3.2. Preguntas de la investigación.	411
3.3. Objetivos de investigación.	413
3.4. Hipótesis.	415
3.5. Metodología. Reivindicación del análisis cualitativo del discurso de la narración gráfica.	417
3.5.1. Marco metodológico. Puntos cardinales para un análisis del amor en los cómics.	420
3.5.2. Variables del análisis. Amor, visualidad y texto narrativo.	423
4. Análisis e Interpretación de los Datos	431
4.1. Por una estructura emotiva del relato.	435
4.1.1. El decurso en tres actos: presentaciones cercanas, desarrollos dramáticos y desenlaces físicos.	438
4.1.1.1. Los personajes se presentan.	438
4.1.1.2. El desarrollo de la trama. Las claves del enamoramiento a través del <i>shōjo manga</i> .	447
4.1.1.3. El desenlace físico.	474
4.1.2. Progresión narrativa. El modelo del acercamiento-alejamiento de los personajes.	482
4.1.3. Focalización y narración: una voz de chica.	489
4.1.4. El relato como producción deseante.	496
4.2. Historias de amor.	511
4.2.1. Historias de admiración-superación. ¡Estoy enamorada de ti!	515
4.2.2. Historias de descubrimiento. ¿Estoy enamorada de él?	520
4.2.3. Triángulos amorosos. ¡¡Estamos enamorados de ti!!	524

4.3. Una tipología de personajes en el <i>shōjo manga</i> .	529
4.3.1. El efecto <i>moé</i> .	532
4.3.2. Chicas malas vs. Tierna inocencia.	546
4.3.3. Los chicos <i>bi-shonen</i> .	560
4.3.4. <i>Ore wa... Watashi wa...</i>	569
4.3.4.1. El amor a la fuerza, sigue siendo amor.	572
4.3.4.2. Algunas cuestiones de género.	584
4.4. El discurso amoroso en el <i>shōjo manga</i> .	597
4.4.1. Imágenes sentidas, emociones pensadas.	600
4.4.2. La experiencia física de los emanata en el <i>shōjo manga</i> .	619
4.4.3. Viñetas y páginas llenas de amor.	634
4.4.3.1. Puesta en página en el <i>shōjo manga</i> .	635
4.4.3.2. La relación entre las viñetas en el <i>shōjo manga</i> .	640
5. Conclusiones y Contraste de Hipótesis	651
6. Discusión y Valoración de los Resultados	661
6.1. Valoración de resultados. Una visión crítica ante imagen del amor a través del <i>shōjo manga</i> .	663
6.2. Análisis crítico del procedimiento de investigación.	667
6.3. Valoración de la aportación científica.	671
6.4. <i>Tsuzuku...</i> Seguimiento y nuevas líneas de investigación.	675
7. Aplicaciones	679
8. Bibliografía y Fuentes Documentales	685

ÍNDICES DE FIGURAS

Fig. 1. Anotación encontrada en el libro de Francesco Alberoni *Amor y enamoramiento* (1979). Fuente: Anónimo/Alberoni, p. 48.

Fig. 2. *Hadashi no Gen* (1973) Kenji Kitazawa. Fuente: Kenji Kitazawa/Shuehisa, p. 51.

Fig. 3. *La Gran Guerra* (2014) Joe Sacco. Literatura Random House. Fuente: Joe Sacco y Literatura Random House, p. 88.

Fig. 4. *Píramo y Tisbe* (1651) Nicolas Pussin. Óleo sobre lienzo. Fuente: Museo Städelisches Kunstinstitut, p. 94.

Fig. 5. Página de *Batman: Arkham Asylum* (1989) Grant Morrison y Dave McKean. Fuente: Morrison y McKean/DC Comics, p. 96.

Fig. 6. *El fotógrafo* (edición integral del 2011) Emmanuele Guibert. Fuente: Guibert/Ediciones Sinsentido, p. 96.

Fig. 7. *Odi's Blog* (2008) Sergio García y Lola Moral. Fuente: García y Moral/Dib>buks, p. 96.

Fig. 8. *Black Jack* (1973-1983) Osamu Tezuka. Fuente: Osamu Tezuka/Akita Shoten, p. 108.

Fig. 9. *The Manga Guide of Biochemistry* (2012) *The Manga Guide Series*. Autor: Maraharu Takemura. Ilustración Kikuyaro: Prouctor: Office Sawa. Editorial: No Strach Press. Fuente: Maraharu Takemura/Kikuyaru, p. 108.

Fig. 10. *The Yellow Kid* (1896) y *Hogan's Alley* (1985). Richard Felton Outcault Fuente: Outcault (imágenes de dominio público), p. 114.

Fig. 11. *Little Nemo in Slumberland* (4 de febrero de 1906). Winsor McCay. Fuente: Winsor McCay, p. 117.

Fig. 12. *Gasoline Alley* (1918) Frank King. Fuente: Frank King/Tribune Media Service, p. 119.

Fig. 13. *Watchmen* (1986) Alan Moore y Dave Gibbons. Fuente: Alan Moore y Dave Gibbons/DC, p. 123.

Fig. 14. *Casualmente* (2015) Fumio Obata. Fuente: Fumio Obata/ECC, p. 129.

Fig. 15. *Hokusai Manga*, vol. 2. (1876) Katshushika Hokusai Fuente: *Hokusai* [colección de estampas japonesas digital]. Universidad Complutense de Madrid, p. 131.

Fig. 16. *Buque transportando mercancías en el puerto de Yokohama* (1861). Sadahime (1807-1878) y *Soldados de Estados Unidos* (1860-61), Yoshitora (activo entre 1850-1880) Fuente: Colección Bujalance (www.ukiyo-e.es), p. 135.

Fig. 17. *El invierno del dibujante* (2010) Paco Roca. Fuente: Paco Roca/Astiberri, p. 140.

Fig. 18. *Shōnen King* (Diciembre de 1948) Sōji Yamakawa. Reimpresión. Fuente: Sōji Yamakawa, p. 144.

Fig. 19. *Shō-chan no Bouken* (1923) Shōsei Oda y Katsuichi Kabashima. Fuente: Katsuichi Kabashima/Matt Thorn, p. 144.

Fig. 20. Artista de Kamishibai en Asakusa, Tokio. Fuente: Aki Sato, bajo licencia Creative Commons, p. 147.

Fig. 21. Yoshihiro Tatsumi trabajando. Fuente: drawnandquarterly y Yoshihiro Tatsumi/Ediciones La Cúpula, p. 150.

Fig. 22. Shintaro Kago. *Fraction*. (2013) Fuente: Shintaro Kago/EdT (Editores de Tebeos), p. 153.

Fig. 23. *Les insectes en moi* (2009) Akino Kondoh. Fuente: Akino Kondoh/Ediciones Lezard Noir, p. 153.

Fig. 24. Revista *Shonen Magazine*. Edición española. Fuente: Planeta-DeAgostini Comics, p. 157.

Fig. 25. “Abstract Expressionist Ultra Super Modernist Comics” en *Zap* #1 (1967). Robert Crumb. Fuente: Robert Crumb, p. 165.

Fig 26. *Little Sammy Sneeze* (24 de septiembre de 1905). Winsor McCay. Fuente: Sorin Arghel (imagen de dominio público), p. 169.

Fig. 27. Homotecia en los formatos de publicación. Fuente: elaboración propia basada en la adaptación de Pascal Léfèvre (2000, p. 92), p. 169.

Fig. 28. Página de *Florita*. Fuente: Colectivo 9º Arte, p. 171.

Fig. 29. *Calvin y Hobbes* (1985-1995). Bill Waterson. Fuente: Bill Waterson, p. 171.

Fig. 30. “Elegir un insecto” (2005) Moyoco Anno. Fuente: Moyoco Anno/Ponent Mon, p. 172.

Fig. 31. *Boku wa Mari no Naka* (2012) Shozū Oshimi. Fuente: Shozū Oshimi, p. 172.

Fig. 32. *Beowulf* (2013) David Rubín y Santiago García. Fuente: David Rubín y Santiago García/Astiberri, p. 176.

Fig. 33. *Hulka*. (2014) Charles Soule y Javier Pulido. Fuente: Charles Soule y Javier Pulido/Marvel Comics, p. 178.

Fig. 34. *I am a Hero* (2009-actualidad). Kengo Hanazawa. Fuente: Kengo Hanazawa/Big Comics Spirit, p. 181.

Fig. 35. *Fresa y Chocolate* (2006). Aurélia Aurita. Fuente: Aurélia Aurita/Ponent Mon, p. 184.

Fig. 36. *Concept art* para la obra de teatro *A trozos* (2011). Gustavo Montes y María Abellán. Fuente: María Abellán, p. 184.

Fig. 37. *13 Rue del Percebe* (1961-1984). Francisco Ibáñez. *Tío Vivo*. nº 0, segunda época. Fuente: Francisco Ibáñez/Colectivo 9º Arte, p. 184.

Fig. 38. *Viaje* (2010) Yuichi Yokoyama. Fuente: Yuichi Yokoyama/Apa Apa Ediciones, p. 187.

Fig. 39. *Blue* (2004) Kiriko Nananan. Fuente: Kiriko Nananan/Ponent Mon, p. 187.

Fig. 40. *Los Rascacielos* (2014). Germano Zullo y Albertine. Fuente: Germano Zullo y Albertine/Libros El Zorro Rojo, p. 187.

Fig. 41. Doble página 1. *Aku no Hana* (2009-2014). Shūzō Oshimi. Fuente: Shūzō Oshimi/Kodansha, p. 189.

Fig. 42. Doble página 2. *Aku no Hana* (2009-2014). Shūzō Oshimi. Fuente: Shūzō Oshimi/Kodansha, p. 189.

Fig. 43. *Chihayafuru* (2007-actualidad). Yuki Suetsugu. Fuente: Yuki Suetsugu/Kōdansha, p. 191.

Fig. 44. *El gusto del cloro* (2009). Bastien Vivès. Fuente: Bastien Vivès/Diabolo ediciones, p. 193.

Fig. 45. *En mis ojos* (2010). Bastien Vivès. Fuente: Bastien Vivès/Diábolo ediciones, p. 193.

Fig. 46. *Agujero Negro* (2008). Charles Burns. Fuente: Charles Burns/Ediciones La Cúpula, p. 195.

Fig. 47. *Maus* (2014) Art Spiegelman. Fuente: Art Spiegelman/Random House, p. 201.

Fig. 48. Uso de las transiciones netre viñetas en gráficas comparadas de “Manhattan” (*New York Mon Amour*) de Jacques Tardi; *El click* de Milo Manara; *La isla negra* de Hergé y obra de Osamu Tezuka. Fuente: Scott McCloud (2005), p. 204.

Fig. 49. *El invierno del dibujante* (2010). Paco Roca. Fuente: Paco Roca/Astiberri, p. 204.

Fig 50. *Píldoras azules*. (2005) Frederik Peteers. Fuente: Frederik Peteers/Astiberri, p. 207.

Fig. 51. *Feinte Trinité* (2003) François Ayroles. *Oubapo 2*. Fuente: François Ayroles (blog.comicsgrid.com) Bajo licencia Creative Commons, p. 211.

Fig. 52. Esquema de las cuatro grandes “familias” estilísticas en el cómic. Fuente: Scott McCloud (2012), p. 214.

Fig. 53. *Inmigrantes* (2007) Shaun Tan. Fuente: Shaun Tan/Bárbara Fiore Editora, p. 217.

Fig. 54. *Inmigrantes* (2007) Shaun Tan. Fuente: Shaun Tan/Bárbara Fiore Editora, p. 217.

Fig. 55. *Persépolis* (2003) Marjane Satrapi. Fuente: Marjane Satrapi/Norma editorial, p. 220.

Fig. 56. *Fairy Tail* (2006-2015) Hiro Mashima. Fuente: Hiro Mashima/Kodansha, p. 223.

Fig. 57. *Mono y Lobo (Mono et Lobo)* (2010) Lola Moral y Sergio García. Fuente: Lola Moral y Sergio García/Ediciones Delcourt, p. 225.

Fig. 58. Francisco de Goya. *Capricho nº10. El amor y la muerte*. (1799). Aguafuerte, aguainta bruñida y escoplo. Museo del Prado. Fuente: Francisco de Goya/cervantesvirtual.com, p. 239.

Fig. 59. *El matrimonio de Eros y Psique* (1744) François Boucher. Fuente: Joconde (Ministerio de Cultura Francés), p. 244.

Fig. 60. *La charte de tendre* (s. XVII-1654). Atribuido a François Chauveau. Fuente: Chauveau (imagen de dominio público), p. 248.

Fig. 61. *Genji Monogatari* (1980-1993) Waki Yamato. Fuente: Waki Yamato/Kodansha, p. 251.

Fig. 62. *& (And)* (2010-2014) Mari Okazaki. Fuente: Mari Okazaki/Fell Young, p. 259.

Fig. 63. Imágenes promocionales del portal de ofertas *Letsbonus* recibidas por correo electrónico. Fuente: Letsbonus.com/elaboración propia, p. 263.

Fig. 64. Imágenes que aparecen al introducir en Google la palabra “amor”. Fuente: Buscador Google/elaboración propia, p. 267.

Fig. 65. *Happy Sex* (2010) y *Titeuf* (1992-actualidad). ZEP. Fuente: ZEP, p. 282.

Fig. 66. *Me habría encantado ser etnóloga* (2012). Margaux Motin. Fuente: Marguax Motin/Dib>buks, p. 282.

Fig. 67. *Fraulein Sweetheart*. Joe Simons y Jack Kirby. Fuente: Simons&Kirby/Gagné, p. 288.

Fig. 68. *Lady's Choice* () Jose Simons y Jack Kirby. Fuente: Joe Simons y Jack Kirby/Gagné, p. 293.

Fig. 69. *Night Nurse* (1972). Winslow Mortimer. Fuente: Jacque Nodell, p. 296.

Fig. 70. “Take me back!” de *Young Romance* #151 (diciembre/enero de 1967) y “Revenge!” de *Girl's Love Stories* #170 (junio de 1972). Ambas de John Rosenberger. Fuente: Jacque Nodell, p. 296.

Fig. 71. “Formula for Love” (1968) Charles Nicholas y Vincent Alascia. *Career Girl Romances* #45. Fuente: Jacque Nodell, p. 298.

Fig. 72. “Nobody Wants a Firl Auto Mechanich” (1971) *Career Girl Romances* #66 (Autor desconocido). Fuente: Jacque Nodell, p. 298.

Fig. 73. “Nobody Wants a Firl Auto Mechanich” (1971) *Career Girl Romances* #66 (Autor desconocido). Fuente: Jacque Nodell, p. 300.

Fig. 74. *Twisted Sisters* (1976) Aline Kominsky-Crumb (Portada). Fuente: Aline Kominsky-Crumb/Last Gasp, p. 300.

Fig. 75. *Cuto* (1935). Jesús Blasco. Fuente: Colectivo 9º Arte, p. 304.

Fig. 76. *Un milicano rojo* (1937). Valentín Castanys. Pelayos nº 25 del 12 de junio. Fuente: Valentín Castanys/Antonio Martín, p. 304.

Fig. 77. *Anita Diminuta* (1941) Jesús Blasco. Fuente: Colectivo 9º Arte, p. 308.

Fig. 78. *Azucena*. Fuente: Colectivo 9º Arte, p. 308.

Fig. 79. Colección *Golondrina*. Fuente: Colectivo 9º Arte, p. 312.

Fig. 80. Portada de la colección *Serenata*. Fuente: Colectivo 9º Arte, p. 312.

Fig. 81. *Lili*, hôtesse de l'air (nº correspondiente a 1975) Mathelot y *Lilian*, azafata del aire (1960-1961) Gómez Esteban. Fuente: Société Parisienne d'Édition y Colectivo 9º Arte, p. 314.

Fig. 82. *Bishōjo Shensi Sailor Moon*. (1992) Naoko Takeuchi. Fuente: Naoko Takeuchi/Kodansha, p.314.

Fig. 83. *Mary “noticias”* (1962) Ricardo Acedo y Carmen Barbará. Fuente: Ricardo Acedo y Carmen Barbará/Ediciones Glénat, p. 317.

Fig. 84. *Candy Candy (Kyandi Kyandi)* (1975-1981) Kyōko Mizuki y Yumiko Igarashi y portada de la colección *Serenata* por María Pascual. Fuente: Kyōko Mizuki y Yumiko Igarashi/Colectivo 9º Arte, p. 322.

Fig. 85. *W.i.t.c.h.* (2003). Walt Disney Company. Fuente: Logista/Tebeosfera.com, p. 322.

Fig. 86. *Croqueta y empanadilla 2*. (2015) Ana Oncina. Fuente: Ana Oncina/Editorial La Cúpula, p. 325.

Fig. 87. *Crying Freeman* (1986-1988) Kazuo Koike y Ryoichi Ikegami. Fuente: Kazuo Koike y Ryoichi Ikegami/Big Comic Spirits, p. 328.

Fig. 88. *Doraemon* (1969-1996) Fujiko & Fujio. Fuente: Fuji Pro/B. K. Bullock, p. 328.

Fig. 89. *Saishū Heiki Kanojo* (2000-2001) Shin Takahashi. Fuente: Shin Takahashi/Editorial Glénat, p. 328.

Fig. 90. *Ribbon no Kishi* (1953-56) Osamu Tezuka. Fuente: Osamu Tezuka/tezukainenglish.com, p. 331.

Fig. 91. Transición lógica de las revistas shojo de la editorial Shogakukan. Fuente: elaboración propia, p. 335.

Fig. 92. Ilustración de Yumeji Takehisa. *Viento del norte (Hoppo no fuyu)* de la serie “Diez temas de Mujeres “ (Onna judai) (1920) publicación póstuma realizada por Kato Junji. Fuente: Colección del Museo de Arte de Santa Bárbara, p. 340.

Fig. 93. Ilustraciones de Kōji Fukiya. De izquierda a derecha: Portada de la revista *Reijokai* (Septiembre de 1938)/ Portada de *Shojo Gaho* (enero de 1933). Fuente: Alice Gordenker/ Museo Postal de Japón, p. 340.

Fig. 94. Portada de la revista *Soleil* (1937) por Jun’ichi Nakahara. Fuente: Jun’ichi Nakahara, p. 342.

Fig. 95. Ilustración de Macoto Takahashi. (2009). Fuente: Macoto Takahashi, p. 343.

Fig. 96. *Sazae San* (1946-1979) Machiko Hasegawa. Fuente: Machiko Hasegawa, p. 346.

Fig. 97. *Fire!* (1969-1971) Hideko Mizuno. Fuente: Hideko Mizuno, p. 348.

Fig. 98. Triángulo de la iconicidad de Scott McCloud, (2009, p. 51). Fuente: Scott McCloud, p. 357.

Fig. 99. *Irreversible* (2002) Gaspar Noé. Fuente: Gaspar Noé, p. 360.

Fig. 100. *Kewpies* (1910). Rose O’Neill. Fuente: Rose O’Neill/Laura Snnedon, p. 374.

Fig. 101. Notas de las *mangakas* en las que se dirigen a sus aficionadas y lectores en general. De izquierda a derecha: *Twitteando mi #amor* (2011) Mio Mamura; *Perfect*

Partner (2008) Kanan Minami y “El sonido del verano” (2011) Aya Oda. Fuente: Mio Mamura/Kanan Minami/Aya Oda/Shogakukan/Ivrèa, p. 382.

Fig. 102. Primeras páginas de “Profe sensual” (2014) Ryu Yuhi. Fuente: Ryu Yuuhi/Ivrèa, p. 440.

Fig. 103. Primeras páginas y detalle de “Twitteando mi #amor” (2011) Mio Mamura. Fuente: Mio Mamura/Ivrèa, p. 440.

Fig. 104. «¡Aleluya demonio!» (2009) Kikuchi Kamaro. Fuente: Kikuchi Kamaro/Shogakukan/Ivrèa, p. 443.

Fig. 105. De izquierda a derecha y de arriba a abajo. “¡Aleluya demonio Returns!” (2009) Kamaro Kikuichi y *Romance Modelo* (2011) Show Ichikawa. Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan/Ivrèa y Show Ichikawa/Shogakukan/Ivrèa, p. 443.

Fig. 106. De izquierda a derecha y de arriba a abajo las presentaciones de los personajes principales de “It’s a real world” en el tomo 4 *formas de ligar* (2010) de Mayumi Yokoyama; “Duerme eternamente” dentro del volumen *Chico Secreto. Futuro efímero* (2009) de Ako Shimaki; “Durmiendo entre lobos. Capítulo 1” en *Durmiendo entre lobos* (2011) de Nana Shiiba; “El sonido del verano”, segunda historia dentro del tomo *Contigo hasta el fin del mundo* (2011) de Aya Oda; “¿Pero cómo pude amarte? capítulo 1” dentro de ¿Pero cómo pude amarte? (2010) de Kayoru y de “La bestia se enamora” dentro del mismo tomo ¿Pero cómo pude amarte? (2010) de Kayoru. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ako Shimaki/Nana Shiiba/Kayoru/Shogakukan/Ivrèa, p. 444.

Fig. 107. De izquierda a derecha, primeras páginas del tomo *Bloody Kiss* (2012) Rina Yagami y “It’s a Real World” (2010) Minami Yokoyama, p. 446.

Fig. 108. Primeras páginas de la historia “Lip Lock” en *4 formas de ligar* (2011) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ivrèa, p. 446.

Fig. 109. De izquierda a derecha. Detalle de “El sonido del verano” de Aya Oda en ¿Pero cómo pude amarte? donde la protagonista acaba caer de rodillas porque le han abandonado las fuerzas tras ver a su novio en una actitud *cool*. Fuente: Aya Oda/Shogakukan /// *Flores Sangrientas* (2014) Hina Sakurada. Fuente: Sakurada/Shogakukan/Ivrèa. La reacción del personaje es desmesurada, sólo por el amor tan intenso que siente. Recuperado de mangapark.me y mangafox.me respectivamente, p. 448.

Fig. 110. Secuencia de viñetas, a modo de imágenes gag (Fesnault-D'Ereulle, 1972) en "Trance Kiss" (2008). Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, 448.

Fig. 111. "Cuando me conociste yo ya no estaba" en *Espera que me enamore* (2007) de Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan, p. 450.

Fig. 112. "El origen de la mentira y el amor" en *Espera que me enamore* (2007). Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 450.

Fig. 113. "El Spa del amor" (2009) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 452.

Fig. 114. Escenas final de "El Spa del amor" (2009). Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 452.

Fig. 115. Detalle. "Lip Lock" (2010) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa, p. 454.

Fig. 116. "Maldito amor no correspondido" (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 454.

Fig. 117. "Maldito amor no correspondido" (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 456.

Fig. 118. "Maldito amor no correspondido" (2010) de Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 456.

Fig. 119. "Aleluya Demonio Returns" (2009) Kamaro Kikuehi. Fuente: Kamaro Kikuehi/Shogakukan/Ivrèa, p. 457.

Fig. 120. "Vanilla Beans. Love Pink" (2009) Kamaro Kikuehi. Fuente: Kamaro Kikuehi/Shogakukan/Ivrèa, p. 457.

Fig. 121. De izquierda a derecha: "Cátedra de amor inocente con un método salvaje" (2009) de Kanan Minami/"Princesa Posesiva. Capítulo 1" (2009) Kanan Minami/"Perfect Partner. Capítulo 1" (2008) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 459.

Fig. 122. *Placer a la carta* (2008). Kaede Ibuki. Fuente: Kaede Ibuki/Ivrèa, p. 459.

Fig. 123. De izquierda a derecha: “Chica encadenada” (2014) Ryu Yuuhi. Fuente: Ryu Yuuhi/Ivrèa/Shogakukan y “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Ivrèa/Shogakukan, p. 462.

Fig. 124. “¡Aleluya demonio!” (2009) Kamaro Kikuchi. Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan, p. 464.

Fig. 125. “Vanilla Beams Love Pink” (2009) Kamaro Kikuchi Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan/Ivrèa, p. 464.

Fig. 126. Arriba de izquierda a derecha: Detalle de página en “El Spa del amor” (2009) de Ako Shimaki; “Vecinos y amantes” (2011) Nana Shiiba. Abajo de izquierda a derecha: “Placer a la carta” (2008) Kaede Ibuki; “Durmiendo entre lobos” (2012) Nana Shiiba. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa y Nana Shiiba/Sogakukan/Iréa//Kaede Ibuki/Shogakukan/Ivrèa y Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 467.

Fig. 127. Portadas y primeras imágenes de algunos relatos analizados. Arriba de izquierda a derecha: *4 formas de ligar* (2010) Mayumi Yokoyama; “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki; “El Spa del amor” (2009) Ako Shimaki. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa y Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 469.

Fig. 128. De izquierda a derecha: “El origen de la mentira y del amor” (2009) Ako Shimaki; *Profe sensual* (2014) Ryu Yuuhi; “Placer a la carta” (2008) Kaede Ibuki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa//Ryu Yuuhi/Ivrèa/Shogakukan//Kaede Ibuki/Shogakukan/Ivrèa, p. 469.

Fig. 129. “Hasta que se derrita el chocolate” (2011) Mio Mamura. Fuente: Mio Mamura/Shogakukan/Ivrèa, p. 470.

Fig. 130. “Bloody Honey”(2012) Rina Yagami. Fuente: Rina Yagami/Ivrèa, p. 470.

Fig. 131. De izquierda a derecha arriba: “Wild Card” (2008) Mayumi Yokoyama; “El hombre de la capa” (2009) Ako Shimaki; “El Spa del amor” (2009) Ako Shimaki. De izquierda a derecha abajo: “Cuando me conociste yo ya no estaba” (2007) Ako Shimaki; “Lip Lock” (2010) Mayumi Yokoyama; “Compañero secreto” (2009) Ako Shimaki. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa//Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 478-479.

Fig. 132. “Princesa posesiva” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 481.

Fig. 133. Esquema narrativo del relato amoroso basado en el acercamiento de los personajes. Fuente: elaboración propia (basado en el modelo de Ramírez, 1975), p. 484.

Fig. 134. Esquema narrativo del relato amoroso basado en el acercamiento-alejamiento de los personajes. Fuente: elaboración propia, p. 484.

Fig. 135. “Durmiendo entre lobos. Episodio 1” (2012) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 486.

Fig. 136. “Durmiendo entre lobos. Episodio 1” (2012) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Ivrèa/Shogakukan, p. 488.

Fig. 137. Izquierda: “Duerme Eternamente” (2008) Ako Shimaki en *Chico Secreto. Futuro efímero*. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa//Derecha: “Beautiful World” (2014) Hina Sakurada. Fuente: Hina Sakurada/Shogakukan/Ivrèa, p. 490.

Fig. 138. “1/3 de novio” (2007) Ako Shimaki. Fuente: Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 494.

Fig. 139. *Liándose en la cafetería* (2012) Mie Washio y *Flores sangrientas* (2014) Hina Sakurada. Fuente: Mie Washio/Shogakukan/Ivrèa y Hina Sakurada/Shogakukan/Ivrèa, p. 497.

Fig. 140. De izquierda a derecha. Portada de la revista *Cheese!* donde se han publicado muchas de las historias de este análisis. Esta corresponde a la historia de Ako Shimaki “Un instante de luna”. A la derecha la portada del *tankoubon* recopilatorio de las historias de *Durmiendo entre lobos* de Nana Shiiba en su versión japonesa. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan y Nana Shiiba/Shogakukan respectivamente, p. 500.

Fig. 141. Portada. *Perfect Partner* (2008) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Ivrèa, p. 500.

Fig. 142. Secuencia de imágenes articulada según la producción deseante y la estructura narrativa de alejamiento-acercamiento. Fuente: elaboración propia. Imágenes: “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami, p. 502-503.

Fig. 143. Secuencia de imágenes articulada según el flujo emotivo con puntos de anclaje en las emociones de los personajes y el contacto físico. Fuente: elaboración propia. Imágenes: “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami, p. 504-505.

Fig. 144. “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Ivrèa, p. 508.

Fig. 145. “Perfect Partner” (2008) Kanana Minami. Fuente: Kanan Minami/Ivrèa, p. 508.

Fig. 146. “Amor en la punta de los dedos” (2011) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan/Ivrèa, p. 516.

Fig. 147. “El sonido del verano” (2011) Aya Oda. Fuente: Aya Oda/Shogakukan/Ivrèa, p. 516.

Fig. 148. Distintos momentos de “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 519.

Fig. 149. “Espera que me enamore” (2008) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan, p. 522.

Fig. 150. “¡Aleluya demonio!” (2009) Kamaro Kikuchi. Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan/Ivrèa, p. 522.

Fig. 151. De izquierda a derecha: “Contigo hasta el fin del mundo” (2009) Aya Oda y “Vecinos y amantes Capítulo 3”(2010) Nana Shiiba. Fuente: Aya Oda/Shogakukan/Ivrèa//Nana Shiiba/ Shogakukan/Ivrèa, p. 525.

Fig. 152. “Un instante de luna” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 527.

Fig. 153. Personaje *moé*. Vocaloid Miku. Fan art de Andoide 18 Z. Recuperado de http://es.vocaloid.wikia.com/wiki/Archivo:Ffyy3_vocaloid-hatsune-miku-5.jpg. Derecha: fan art de la princesa Elsa de *Frozen* con rasgos *moé* realizado por Naschi. Recuperado de <http://naschi.deviantart.com/art/Disney-Frozen-421197891>, p. 534.

Fig. 154. Ilustración de *Sailor Moon* (1991-1997). Naoko Takeuchi. Fuente: Naoko Takeuchi, p. 534.

Fig. 155. Kako Saeki posa para su profesor de arte del que está enamorada. “Flores Sangrientas” (2014) Hina Sakurada. Fuente: Hina Sakurada/Ivrèa, p. 542.

Fig. 156. “Flores Sangrientas” (2014) Hina Sakurada. Fuente: Hina Sakurada/Ivrèa, p. 545.

Fig. 157. “El Sacrificio del Ángel” (2008) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 548.

Fig. 158. “La bestia se enamora” (2010) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan/Ivrèa, p. 548.

Fig. 159. *Bloody Kiss* (2012). Rina Yagami. Fuente: Rina Yagami/Shogakukan/Ivrèa, p. 550.

Fig. 160. “Vecinos y amantes. Capítulo 1” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 552.

Fig. 161. “Flores sangrientas” (2014) Hina Sakurada. Fuente: Hina Sakurada/Shogakukan/Ivrèa, p. 552.

Fig. 162. Detalle de la apariencia de algunas protagonistas de las obras de Mayumi Yokoyama donde se aprecia la moda *ko-galescolar*. De izquierda a derecha: “Lip Lock” (2010) y “Dok!n” (2008) ambas de Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan, p. 555.

Fig. 163. La imagen *sexy* de las protagonistas de “Chiki chiki Banana” (2008) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa, p. 555.

Fig. 164. Arriba, de izquierda a derecha: “Lip Lock” (2011) y “Ready, Steady, Go!” (2008). Abajo: viñetas de “Lip Lock” (2011). Todas de Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ivrèa/Shogakukan, p. 556.

Fig. 165. Izquierda: “El sacrificio del ángel” (2008) Nana Shiiba. Derecha: “Pesadilla antes de Navidad” (2008) Mayumi Yokoyama. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa//Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa, p. 556.

Fig. 166. Imagen inicial de “Survivor” (2008) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa, p. 557.

Fig. 167. “Fetichismo de los fantasmas” (2010) Satoru Takamiya. Fuente: Satoru Takamiya/Shogakukan/Ivrèa, p. 557.

Fig. 168. “Fetichismo por los fantasmas” (2010) Satoru Takamiya. Fuente: Satoru Takamiya/Shogakukan/Ivrèa, p. 559.

Fig. 169. De izquierda a derecha: Actriz de la compañía Takarazuka; ilustración de la obra *La Rosa de Versalles* (*Berusaiyu no Bara*) (1972-1973) de Riyoko Ikeda; portada de la revista *Shonen Sekai* (1926), p. 561.

Fig. 170. *Poe no Ichizoku* (*La familia Poe*) (1972-1976) Motō Hagio, p. 561.

Fig. 171. Ilustración de Kasho Takabatake. Fuente: Rod Walters, p. 562.

Fig. 172. Ilustraciones de Kasho Takabatake. Fuente: Rod Walters, p. 564.

Fig. 173. *Romance Modelo* (2011) Show Ichikawa. Fuente: Show Ichikawa/Shogakukan/Ivrèa, p. 564.

Fig. 174. Izquierda: “Princesa posesiva” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa// Derecha arriba: “Lip Lock” (2010) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa. Derecha abajo: “El origen de la mentira y el amor” (2009) Ako Shimaki. La madurez del personaje se evidencia más por contraste con la foto que Akane tiene de cuando el joven es un niño. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 566.

Fig. 175. De izquierda a derecha: “El Spa del amor” (2005) Ako Shimaki; “Hazme tuya por completo” (2008) Mayu Shinjo; ¿Pero cómo pude amarte? (2011) Kayoru y “Durmiendo entre lobos” (2012) Nana Shiiba. Fuente: Ako Shimaki/Mayu Shinjo/Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 568.

Fig. 176. “¿Pero cómo pude amarte?” (2011) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan, p. 568.

Fig. 177. Los chicos también lloran. Arriba de izquierda a derecha “Maldito amor no correspondido” de Ako Shimaki. Abajo, de izquierda a derecha “Wild Card” de Mayumi Yokoyama y “Princesa posesiva” de Kanan Minami. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa//Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa//Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 573.

Fig. 178. Detalle de página. “Quiero estar atada a ti” (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayu Shinjo/Shogakukan/Ivrèa, p. 576.

Fig. 179. “Hazme tuya por completo” (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayu Shinjo/Shogakukan/Ivrèa, p. 576.

Fig. 180. “La máscara del demonio” (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayu Shinjo/Shogakukan/Ivréa, p. 577.

Fig. 181. “Un amor doloroso” (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayu Shinjo/Shogakukan/Ivréa, p. 577.

Fig. 182. “Princesa posesiva” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 580.

Fig. 183. “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivréa, p. 581.

Fig. 184. “Trouble Kiss” (2008) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 583.

Fig. 185. *Vampiresa por sorpresa* (2012) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan/Ivrèa, p. 586.

Fig. 186. *Vampiresa por sorpresa* (2012) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan/Ivrèa, p. 586.

Fig. 187. “Vecinos y amantes. Capítulo 2” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 588.

Fig. 188. “El hombre de la capa” (2005) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivréa, p. 588.

Fig. 189. De izquierda a derecha: “El sonido del verano” (2011) Aya Oda; “100 plegarias y un deseo” (2010) Kaede Ibuki y “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami. Fuente: Aya Oda/Shogakukan/Ivréa//Kaede Ibuki/Shogakukan/Ivréa //Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 591.

Fig. 190. Imágenes iniciales de los capítulos de “Princesa posesiva” (2009) Kanan Minami. Arriba: Imágenes iniciales del primer episodio. Abajo de izquierda a derecha: imágenes iniciales del episodio 2 y del episodio 3. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 592.

Fig. 191. “100 plegarias y un deseo” (2011) Kaede Ibuki. Fuente: Kaede Ibuki/Shogakukan/Ivréa, p. 594.

Fig. 192. Portadas de títulos de la editorial de amerimanga *Antartic Press*. Fuente: Antartic Press, p. 601.

Fig. 193. Descripción del paso del referente gráfico “árbol” al *kanji* “árbol”. En la imagen vemos cómo el *kanji* refiere sintéticamente los elementos principales del árbol (el tronco, las raíces y las ramas), p. 601.

Fig. 194. De izquierda a derecha: Umi de “Vecinos y amantes. Capítulo 2” (2011); Ina de “Vecinos y amantes. Capítulo 1” (2011); Mari de “Vecinos y amantes. Capítulo 3” (2011) y Meguri “Durmiendo entre lobos” (2011), todas de Nana Shiiba; Kagari y Kyrie de “Eres mi vampiro esclavo” (2011) y Miyama y Kotomi de “Fetichismo por los fantasmas” (2011) ambas de Satoru Takamiya; Yuuya Kogure de “1/3 de novio” (2008); Hikami de “Espera a que me enamore” (2008); Takumi de “Chico secreto. Futuro efímero” (2010) y Jin de “Duerme eternamente” (2010). Fuente: Nana Shiiba/Satoru Takamiya/Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 603.

Fig. 195. “Vampiresa por sorpresa” (2012) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan/Ivrèa, p. 607.

Fig. 196. “Vampiresa por sorpresa” (2014) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan/Ivrèa, p. 607.

Fig. 197. “Ready, Steady, Go!” (2008) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa, p. 610.

Fig. 198. Esquema de identificación de emoción no identificada por cocontextualización dentro de una secuencia de “Maldito amor no correspondido” (2007) Ako Shimaki. Fuente: Elaboración propia/Imágenes: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 610.

Fig. 199. “Chico secreto. Futuro efímero” (2007) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 612.

Fig. 200. “El hombre de la capa” (2005) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 612.

Fig. 201. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: “Bloody Kiss Capítulo 2” (2012) Rina Yagami, “Bloody Kiss Capítulo 1” (2012) Rina Yagami, “Ready, Steady, Go!” (2008) Mayumi Yokoyama, “Perfect partner” (2008) Kanan Minami, “Cuadrado amoroso” (2008) Kanan Minami, “Beautiful World” (2009) Hina Sakurada. Fuente: Rina Yagami/Mayumi Yokoyama/Kanan Minami/Hina Sakurada/Ivrèa/Shogakukan, p. 614.

Fig. 202. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: “Ready, Steady, Go!” (2008) Mayumi Yokoyama, “El sacrificio del ángel” (2008) Nana Shiiba; “Flores sangrientas” (2009) Hina Sakurada; “La máscara del demonio” (2008) Mayu Shinjo; “Hazme tuya por completo” (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayumi Yokoyama/Nana Shiiba/Hina Sakurada/Mayu Shinjo/Ivrèa, p. 615.

Fig. 203. “Espera que me enamore” (2007) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 616.

Fig. 204. Onomatopeya de latidos de corazón en japonés. Fuente: Victoria Breton, p. 616.

Fig. 205. Arriba: Onomatopeyas del latido de corazón de Aina en “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami. Abajo: Onomatopeyas a través del barbarismo “Blush” (en inglés, propio del rubor) en “Hasta que se derrita el chocolate” (2011) Mio Mamura. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa//Mio Mamura/Shogakukan/Ivrèa, p. 618.

Fig. 206. Izquierda: Enchufe Fastmac U-Socket diseñado por Apple. Modelo americano. ¿Es una cara con estupefacta indignación lo que vemos? Fuente: Apple. Derecha: “Vecinos y amantes” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 621.

Fig. 207. Las flores como elemento diegético pueden transformarse en metáforas sensoriales de las imágenes. Izquierda arriba: detalle de “Life+B” (2011) de Show Ichikawa. Izquierda abajo: detalle de “Bloody Kiss” (2012) Rina Yagami. En el centro, “Chico secreto. Futuro efímero” (2010) de Ako Shimaki. Derecha: “El sacrificio del ángel” (2008) Nana Shiiba. Fuente: Show Ichikawa/Shogakukan/Ivrèa//Rina Yagami/Shogakukan/Ivrèa//Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa//Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 621.

Fig. 208. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: “El sonido del verano” (2011) Aya Oda/“Bloody Honey” (2012) Rina Yagami/ “Fetichismo por los fantasmas”(2011) Satoru Takamiya/ “Contigo hasta el fin del mundo” (2011) Aya Oda/ “Vecinos y amantes” (2011) Nana Shiiba/ “¿Pero cómo pude amarte?” (2010) Kayoru/ “Cuadrado amoroso” (2008) Kanan Minami, p. 623.

Fig. 209. Viñetas detalle donde se aprecia la forma morfológica visual del sangrado de nariz de Miyako en “Trouble Kiss” (2008) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Ivrèa, p. 625.

Fig. 210. Detalles de sensogramas de rubor en distintos ejemplos del corpus. De arriba a abajo: “El sonido del verano” (2011) Aya Oda; “Contigo hasta el fin del mundo” (2011) Aya Oda y “Maldito amor no correspondido” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Aya Oda/Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 627.

Fig. 211. “Ready, Steady, Go!” (2008) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ivrèa, p. 628.

Fig. 212. Codificación del amor mediante corazones y emanata de corazones. Arriba, de izquierda a derecha: “Vanilla Beans. Love Pink” (2009) Kamaro kikuchi; “Dok!n” (2008) Mayumi yokoyama. Abajo: “Fetichismo por los fantasmas” (2011) Satour Takamiya. Fuente: Kikuchi Kamaro/Mayumi Yokoyama/Satoru Takamiya/Shogakukan, p. 628.

Fig. 213. De izquierda a derecha: “El hombre de la capa” (2008) Ako Shimaki y “Prefect Partner” (2008) de Kanana Minami. Fuente: Ako Shimaki/Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 630.

Fig. 214. De izquierda a derecha: Detalle de viñeta con movimiento en “Vanilla Beans. Love Pink” (2009) Kikuchi Kamaro y “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Kikuchi Kamaro/Ako Shimaki/Shogakukan, p. 630.

Fig. 215. Emanata en “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan, p. 631.

Fig. 216. De izquierda a dercha: ejemplos de fondos expresivos en *Quiero estar atada a ti* (2008) Mayu Shinjo; “Flores Sangrientas” (2014) Hina Sakurada y “Vecinos y amantes. Capítulo 1” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Mayu Shinjo/Hina Sakurada/Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 633.

Fig. 217. De izquierda a derecha. La luz envuelve a los enamorados en “Mi punto débil” (2010) y “Dok!n” (2008) de Mayumi Yokoyama, mientras que la oscuridad se cierne sobre la protagonista de “Vanilla Beans Love Pink” (2009) de Kikuchi Kamaro. Fuente: Mayumi Yokoyama/Kikuchi Kamaro/Shogakukan/Ivrèa, p. 633.

Fig. 218. Secuencia en la que se aprecia la desaparición de calles y el efecto *collage*. “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 637.

Fig. 219. Lectura de la página de “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 637.

Fig. 220. Arriba de izquierda a derecha: “Un instante de luna” (2010); “Duerme eternamente” (2010); “El spa del amor” (2005); “Cuando me conociste yo ya no estaba” (2009), todas de Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 639.

Fig. 221. El plano micro del teléfono de Hakuto en “Durmiendo entre lobos” desvela la importancia narrativa de la llamada. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>), p. 642.

Fig. 222. Los tipos de plano según Cohn nos muestran en esta secuencia la relevancia narrativa de los planos micro en “Compañero secreto” (2009) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 642.

Fig. 223. Planos mono y micro para mostrar las escenas más tórridas en los *shōjo manga* que hacen que el lector se vuelva más activo en la lectura. Arriba: “Eres mi vampiro esclavo” (2011) Satoru Takamiya. Abajo: “Chica encadenada” (2014) Ryu Yuuhi. Fuente: Satoru Takamiya/Shogakukan/Ivrèa//Ryu Yuuhi/ Shogakukan/Ivrèa, p. 644.

Fig. 224. “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 645.

Fig. 225. Las viñetas macro señalan el intento de unión física de los personajes (derecha) y finalmente su unión como pareja en el final de la historia (izquierda). “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa, p. 645.

Fig. 226. Los momentos más íntimos dilatados mediante transiciones momento-momento. Arriba: “El spa del amor” (2005) Abajo de izquierda a derecha: “El hombre de la capa” (2005) y “Chico secreto. Futuro efímero” (2010), todas de Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa, p. 647.

Fig. 227. “Vecinos y amantes” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa, p. 648.

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1. Cuadro resumen de las transiciones y los efectos que provoca. Fuente: elaboración propia, p. 205.

Tabla 2. Fecha de inicio de publicación de cuadernillos sentimentales españoles. Datos extraídos de www.tebeosfera.com//www.comicreleasegroup.blogspot.com//www.rafaelcastillejo.com. Fuente: elaboración propia, p. 305-306.

Tabla 3. Relación del corpus de la muestra (título español, autora, título original, revista de publicación original, capítulos contenidos y año de publicación en España). Fuente: elaboración propia, p. 396-403.

Tabla 4. Rango de edad de las lectoras potenciales en Japón según perfil de la revista. Fuente: elaboración propia, p. 404.

Tabla 5. Ítems que identifican el estado de enamoramiento propio del amor romántico. Fuente: Carlos Yela y Coral Herrera, p. 424.

Tabla 6. Variables de análisis de la imagen como agente narrativo. Fuente: Fresnault-Dereulle, p. 427.

Tabla 7. Variables de análisis de la imagen que desbordan el paradigma lingüístico. Fuente: Elaboración propia según teorías de Torben Grodal y V. S. Ramachandran, p. 428.

Tabla 8. Variables de análisis de combinación entre imagen y texto. Fuente: Scott McCloud (2012), p. 429.

Tabla 9. Tipos de amor según el modelo triangular de Robert Sternberg. Fuente: R. Sternberg, p. 475.

Tabla 10. Porcentajes de la presencia de protagonistas femeninos y masculinos en los relatos analizados. Fuente: elaboración propia, p. 490.

Tabla 11. Títulos del corpus de análisis donde aparecen palabras formadas por *suki*, *ai* o *koi*. Fuente: elaboración propia, p. 513.

Tabla 12. Relación de tipos de agresión dadas en los relatos del corpus. Fuente: elaboración propia, p. 536-540.

Gráfico 1. Número de títulos de cómic asiático (se incluye *manga* y *manwha* -cómic coreano-) lanzados por las editoriales. Fuente: Marc Bernabé (www.mangaland.com), p. 156.

Gráfico 2. Porcentajes de lanzamientos de títulos de *manga* y cómic de Extremo Oriente (Corea, Hong Kong, etc.). Fuente: Marc Bernabé, p. 395.

Gráfico 3. Porcentajes de publicación de *shōjo manga* por años en España. Fuente: elaboración propia, p. 402.

Gráfico 4. Peso específico de las revistas dentro del corpus según el número de historias publicadas en las mismas. Fuente: elaboración propia, p. 403.

Gráfico 5. Esquema metodológico de progresión de análisis del corpus. Fuente: elaboración propia, p. 410.

i. Resumen

El problema inicial del que parte esta tesis doctoral es que el amor se encuentra codificado bajo unas formas normativas de conducta, aceptación y representación hegemónicas que definen y privilegian ciertas manifestaciones románticas frente a otras y que todo ello es presentado al público de tal modo que resulta muy difícil escapar de estas redes convencionalizadas. En este sentido, el amor ha sido asociado fundamental y fuertemente a la esfera de lo femenino. Esto ha supuesto que, inscrita en diferentes productos mediáticos, haya existido una representación diferenciada de los roles de género asignados para hombres y mujeres, así como una visión determinada del amor que ha sido preconizada basada en principios de consumo y mercado.

El objeto de estudio que asume este trabajo de investigación tiene que ver con los modos de representación hegemónicos del enamoramiento y los agentes insertos en dicho proceso a través de un medio tradicionalmente desatendido en el mundo académico como es el cómic. Nuestra hipótesis general de partida es que la representación del fenómeno del “enamoramiento”, como pilar del ideal del amor romántico, es fruto de una serie de convencionalismos instaurados en el imaginario colectivo desde intereses generados dentro de las sociedades capitalistas y de consumo y que han sido transferidos a sus productos culturales.

Para ratificar esta hipótesis el trabajo se organiza en dos partes diferenciadas pero complementarias. Una argumentación teórica alrededor de los ejes que participan en la construcción del objeto formal de investigación -el cómic, el amor y los usos de la imagen- y el análisis cualitativo y crítico de un corpus de cómics de temática amorosa definido según criterios de relevancia y pertinencia. La exposición teórica de nuestro trabajo sondea conceptual, histórica y culturalmente el cómic ofreciendo una postura crítica ante las definiciones transhistóricas y universalistas del medio. La revisión exhaustiva desde distintos enfoques teóricos vertidos tanto en el contexto español como en espacios de discusión foráneos, nos ha permitido observar cómo el ciclo vital del cómic ha funcionado como un proceso continuo de legitimación-deslegitimación que ha provocado que aún hoy, el cómic deba seguir reclamando un espacio propio

para su investigación.

La caracterización del cómic que llevamos a cabo en nuestra investigación combina tanto aspectos culturales como aquellos elementos constitutivos que convierten al cómic en un lenguaje particular y distinto al usado en otros medios. En este sentido hemos atendido y explicado las funciones de los componentes morfológicos y gramáticos más importantes, como son la viñeta, el marco, la puesta en página, la imagen y el texto; y cómo se relacionan entre sí tanto para contar (*telling*) como para mostrar (*showing*). La especificación de estos elementos servirá, en el posterior análisis para exponer los recursos de los que dispone el cómic para hacer más efectivos y emocionantes sus relatos.

Si hablamos del contenido del cómic femenino, normalmente acudiremos a la idea de que el tipo de historias descritas versan sobre el amor y los sentimientos. Sin embargo, la importancia de los sentimientos y su inclusión dentro de los debates críticos y culturales se encuentra especialmente ligado a la aparición de un público específico durante los últimos años del s. XVII. Las guerras culturales que enfrentaron a los defensores de la tradición canónica de la novela contra los modernos escritores pusieron el debate acerca de las emociones en primera fila. Fue a través de la escritura finisecular, principalmente desarrollada por mujeres, y los debates sobre dichos escritos, que se ofreció una nueva concepción de las emociones y los sentimientos. El origen de esta definición a través de la literatura de las emociones nos ayuda a enmarcar por un lado, las características asociadas al tipo de relato que se generaba y, por otro, ir definiendo cómo el amor fue segmentándose cada vez más como un asunto alejado de la razón vinculada desde su origen a lo masculino y, por tanto, próximo a una esfera de gusto definida por contraste como femenina. El establecimiento de diferencias de género dentro de la estructura del amor es algo que ha de pasar por la esfera de consumo diferencial que la narrativa amorosa propone. Con respecto a esto, el cómic de temática amorosa ha sido obliterado doblemente. Por un lado, al cómic se lo consideraba un producto menor a causa de su consumo masivo y su filiación al ámbito infantil, y por otro, en su versión romántica, quedaba fuera de toda discusión rigurosa en tanto que producto ligado a las emociones y destinado al público femenino. Sin embargo, la producción puntual en Estados Unidos y España de un modelo de cómic femenino nos ayuda a rastrear los valores que históricamente se fueron adhiriendo a la imagen de la mujer. No obstante, en el contexto social del cómic japonés, *manga*, el devenir histórico del cómic para chicas tuvo mejor suerte. En su idiosincrasia particular, marcada por el hito histórico de la II Guerra Mundial, Japón desarrolló una industria del cómic extremadamente especializada. Esto conllevó la aparición de géneros específicos destinados para chicos y chicas, segmentados por edades que desarrollaban las más extensas temáticas. La singular concreción visual del *shōjo manga* (cómic japonés para chicas) se desarrolló desde las primeras publicaciones a principios del siglo XX, pasando por la revolución estilística llevada a cabo por el grupo de las “magníficas del

24” hasta llegar a ser lo que es a día de hoy. El *shōjo manga* comercial, dirigido a un público generalista, queda comprometido por el desarrollo de tramas centradas en las emociones (*nigen kankei*) y por una búsqueda activa de la participación afectiva del lector o lectora. Para comprender las dimensiones afectivas que la imagen del *shōjo manga* activa en los lectores hemos atendido a aproximaciones epistemológicas que conectan la imagen con funciones y usos de las mismas que desbordan el paradigma lingüístico de interpretación. Para ello explicamos como la inmersión del lector del relato a través de la experiencia controlada del “como si” le permite vivir vicariamente las emociones para elaborarlas cognitivamente e incorporarlas a su experiencia vital. Además, incorporamos la importancia que algunas leyes de percepción tienen en la configuración de imágenes atrayentes para poder aplicar posteriormente estos principios a nuestro caso de análisis. Como resultado, entendemos que las sustancias expresivas y formales en el relato del *shōjo manga* se encuentran estrechamente ligadas.

Definidos los soportes teóricos sobre los que se articula nuestro trabajo de investigación, desarrollamos el diseño del marco metodológico (eminentemente cualitativo) y la metodología específica implementada en nuestro análisis. Según ésta, aspiramos a cubrir nuestros objetivos de investigación analizando un corpus de 88 relatos autoconclusivos de *shōjo manga*, editados durante la primera década del siglo xx por la editorial española Ivrea. La intervención sobre el corpus de análisis se ha establecido a partir de un análisis del discurso en varios niveles donde hemos atendido tanto al plano del contenido como al de la forma para identificar las estrategias hegemónicas del amor romántico dentro de estos relatos así como la manera en que discursivamente se ponen en acción en el relato del *shōjo manga*.

Los resultados de investigación han mostrado que las estructuras narrativas empleadas en el relato amoroso del *shōjo manga* (basadas en el acercamiento y alejamiento de los personajes) infieren un deseo constante en el lector por seguir consumiendo el relato. Esta capacidad cautivadora se extiende a la vinculación emocional que se establece con los personajes protagonistas debido a la fuerte identificación que el *shōjo manga* busca tener con el consumidor potencial mediante una focalización interna en el relato. Los resultados del análisis también señalaron la tendencia a estructurar el relato amoroso basado en tres modelos narrativos específicos: historias de admiración-superación; historias de descubrimiento e historias de triángulos amorosos. Este tipo de narraciones mostraron además que existen ciertos comportamientos y conductas valorables positivamente en el proceso de enamoramiento como es la timidez, la torpeza e incluso los celos. La revisión analítica del tipo de personajes que habita los relatos de *shōjo manga* de este trabajo también apuntaron a diferencias significativas con respecto a los roles de género asociados a los chicos y las chicas. Mientras estos aparecen como más activos y fuertes físicamente pero menos capaces emocionalmente, ellas son representadas habitualmente como agentes más pasivos pero como las únicas capaces de lograr que los chicos expresen sus emociones de manera adecuada. A pesar

de que esto muestra una cierta asimetría de poderes entre géneros, no podemos afirmar completamente que la lectura que se hace de este proceso cristalice en su totalidad en la lectora. Sumado a esto, los roles de poder se alternan puntualmente en algunos relatos así como existen historias particulares que, aunque siguen inscribiéndose en cánones normativos de género, pueden ofrecer lecturas diferentes en las relaciones sentimentales entre chicos y chicas. Por último, la apreciación del modo en que estos aspectos son presentados en el discurso del cómic, señalan que el *shōjo manga* despliega una serie de recursos que despiertan la afectividad del lector mediante la vinculación de procesos de activación biológica básica. Algunos de estos recursos son los estímulos super-normales en las configuraciones visuales, la utilización de *emanata* sensoriales de menor codificación lingüística, empleo mayoritario de viñetas mono, micro y amórficas (planos intermedios) así como la eliminación de recursos básicos del lenguaje del cómic como las calles (espacios interdiegéticos entre viñetas).

Palabras clave: Cómic - Amor - Discurso - *Shōjo manga* - Narrativa - Enamoramiento.

ii. Abstract

This PhD. Thesis departs from the initial problematic consideration of love as codified under hegemonic normative forms of behaviour, acceptability and representation, which define and favour some romantic manifestations over some others. These standards are presented to the public through modes of cultural consume that obtrude any possibility of escaping these conventionalised networks. Thence love has been fundamentally and tightly connected to the sphere of the feminine in a scheme of differentiated gendered role's representations, which pervade principals of market and consume and are mainly transferred into media commodities.

The study object of this research is connected to the hegemonic modes of representing "falling in love" and to the agencies implied in such process through comic, a medium traditionally disregarded in academic studies. Our initial general hypothesis is that the representation of "falling in love", as pillar of the "romantic love" ideal, is the result of a series of conventionalisms placed in the collective imaginary from interests generated in capitalist consumer societies and transferred into cultural products.

In order to confirm our hypothesis, this dissertation is articulated into two distinct but complementary parts. A theoretical argumentation on the axes participating in the construction of the formal object of research –comic, love and the uses of the image- and a qualitative and critical analysis of a corpus of romance comics defined according to criteria of relevance and pertinence. The theoretical exhibition of our study sounds out comic in conceptual, historical and cultural terms offering a critical approach toward the trans historic and Universalist definition of this medium. A thoughtful revision of comic from different theoretical perspectives in the Spanish context and in foreign debate arenas allowed us to observe that comic's life cycle functions as a continuous process of legitimation-deslegitimation that includes its present claim for a particular study field.

The characterization of comic we accomplish in this research combines cultural aspects such as those constitutive elements that interpret comic as a particular language -distinct from the languages used in other media. Thus we described and explained the

functions of the main morphological and grammatical elements, such as panel, frame, page layout, image and text; and how they are related to each other in a double scheme of *telling* and *showing*. The specification of these elements serves in a further analysis the description of the resources used in comic language in order to make its stories more efficient and moving.

As concerns the content of feminine comic, we will frequently turn to the idea that the stories described deal with love and the sentiments. However, the importance of feelings and their inclusion in critical and cultural debates is clearly connected to the emergence of a specific public during the last decades of 17th century. The cultural wars that confronted defenders of the canonical tradition of novel against modern writers put the debate around emotions as a priority. Through the *fin-de-siècle* writings, mainly developed by women, and the debates these writings implied a new conception of emotions and feelings was generated.

The origin of this definition through the literature of emotions helps to frame on the one hand the characteristics connected to the stories created and to define on the other how love was progressively segmented as an issue cut off from reason –defined as masculine- and, thus, close to a sphere of taste defined by contrast as feminine.

The instauration of gender differences in the deep structure of love as a social and cultural construction needs to be interpreted through the veil of differential consume which romance narrative proposes. As concerns this structure, romance comic suffered a double obliteration. On the one hand, in consideration of its massive consume and its filiation to a children's context, comic was considered a minor product and, on the other, its romance version was placed outside any rigorous discussion as a product connected to emotions and addressed to a feminine public.

However, the timely production in the United States and Spain of a romance comic model helps us track the values historically adhered to women's images. In spite of this, in the social context of Japanese comic, *manga*, the historical evolution of comic for girls had a better luck. In its particular idiosyncrasy, marked by the historical milestone of 2nd World War, Japan developed an extremely specialised comic industry. This entailed the emergence of specific genres addressed to either boys or girls, segmented by age and dealing with a great variety of subjects.

The singular visual concretion of *shōjo manga* (Japanese comic for girls) was developed from the first publications of the 20th century, and went through the stylistic revolution carried out by the "Year 24 Group" until it became what it is today. What we know as commercial *shōjo manga* is committed, as a product addressed to a general public, to the development of plots focussed on emotions (*nigen kankei*) and to the active search of the reader's affective participation. In order to understand the affective dimensions *shōjo manga* images activate in its readers we looked into epistemological approaches which, overflowing a linguistic paradigm of interpretation, connect pictures to their functions and uses.

We explain thus how readers, through a controlled “as if” experience, are allowed to live vicariously the emotions in order to elaborate cognitively and incorporate them into their life experience. Furthermore, we incorporate the importance of some laws of perception used in certain processes of attractive image’s configuration in order to apply them to our study case. As a result, we understand that the expressive and formal substances of *shōjo manga* stories are closely intertwined.

Once the theoretical supports of this research were defined, we developed the design of the methodological frame (mainly qualitative) and the specific implemented methodology in our analysis. According to it, we expect to cover our research goals through the analysis of 88 self-contained *shōjo manga* stories that were published by the Spanish editor Ivrea during the first decade of the 21st century. The intervention on the corpus of analysis has been established from an analysis of discourse in different levels, considering the plane of content and the plane of form in order to identify the hegemonic strategies of romantic love inscribed in these stories and the way in which they discursively are put into action in *shōjo manga* story.

The results of this research have showed that the narrative structures employed in the romantic story of *shōjo manga* (based on the approach and restraint of the characters) arouse in the reader a constant desire to keep consuming the story. This captivating capacity extends into the emotional implication elicited between the reader and the starring characters, as a result of the strong identification *shōjo manga* entails with the potential consumer through an internal focalization of the story. The results of the analysis also demonstrated the tendency to structure the romance story according to three specific narrative models: stories of admiration-overcoming, stories of discovery and stories of love triangles. This kind of stories also showed there are certain positively appraisable behaviours and conducts in the process of “falling in love” such as shyness, clumsiness or even jealousy.

The analytic revision of the kind of characters inhabiting *shōjo manga* stories demonstrated meaningful differences concerning roles of gender connecting either with girls or boys. While the latter appeared more active and physically strong but less emotionally capable, the girls are normally represented as more passive agents but as the only capable of assuring that boys express their emotions in the proper way. In spite of this asymmetry between the genders, we cannot completely confirm that the reading made of this process crystallise totally in the female reader. In addition to this, the power roles eventually alternate in some particular stories that, even though they are ascribed to normative gender canons, may offer different interpretations of the sentimental relationships between boys and girls.

Finally, the appreciation of the evaluation of the way in which these aspects are represented in comic’s discourse indicate that *shōjo manga* displays a set of resources oriented to the awakening of the reader’s emotion through the correlation of basic biological activation processes. Some of these resources are the super-normal stimuli

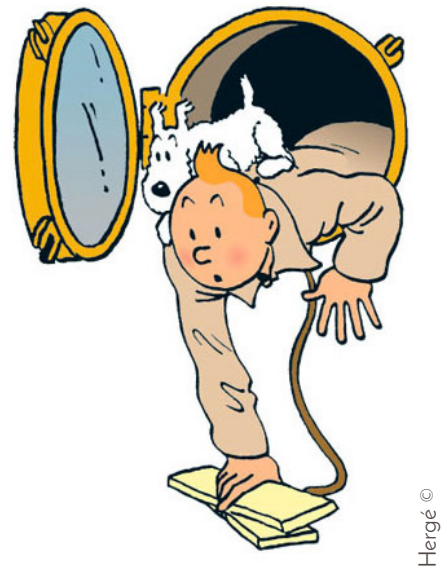
in visual configurations, the use of sensorial *emanata*, the broad employment of *mono*, *micro* and *amorphic* panels (*pillow shot*) and the elimination of basic comic language resources like the gutters (inter-diegetic spaces between panels).

Keywords: Comic - Love - Discourse - Shōjo manga - Narrative - Crush.

1

INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación del objeto y su contexto. Un anclaje en tres puntos.



Si la ciencia es la constelación de hechos, teorías y métodos
reunidos en los libros de texto actuales, entonces los
científicos son hombres que, obteniendo o no buenos resultados,
se han esforzado en contribuir con alguno que otro
elemento a esa constelación particular.

Thomas Khun

67. Cosas que están cerca aunque estén lejos.
El Paraíso.
El derrotero de un bote.
Las relaciones entre un hombre y una mujer.

Sei Shonagon. *El libro de almohada.*

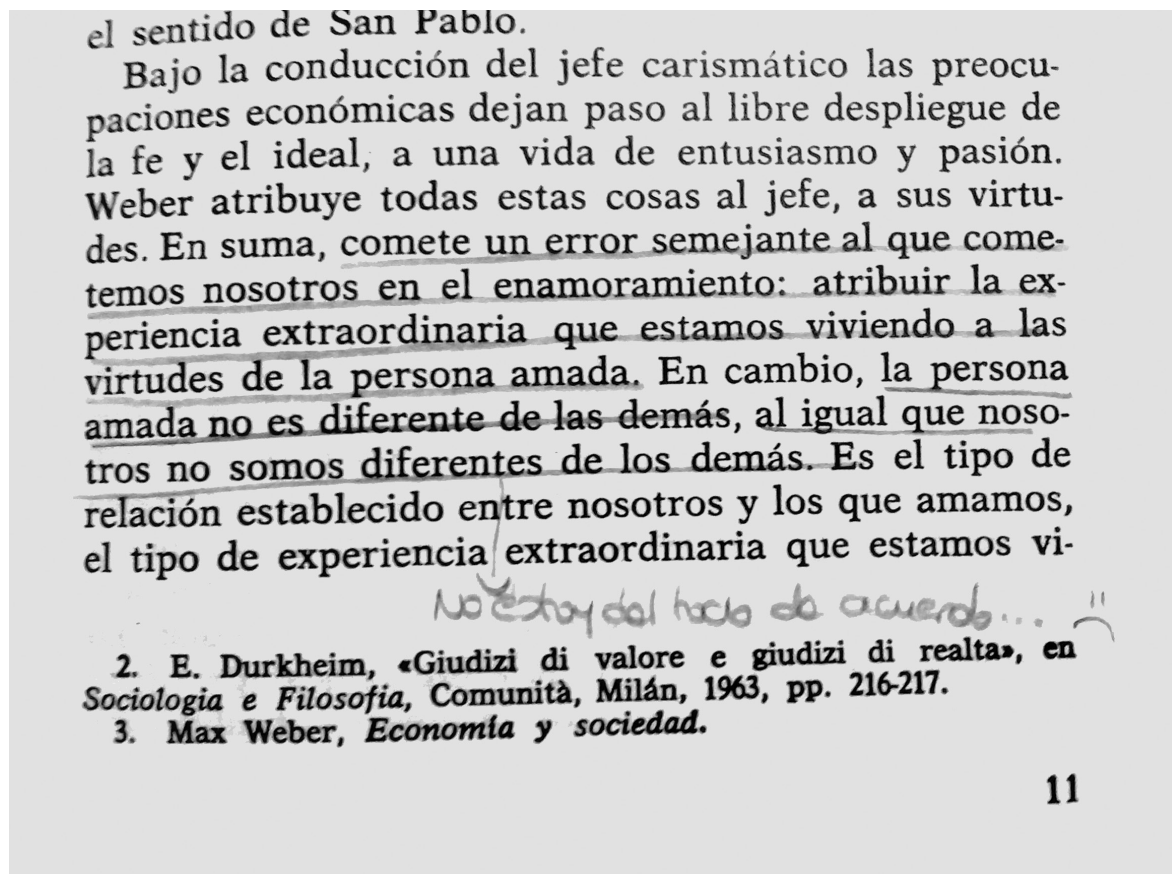


Fig. 1. Anotación encontrada en el libro de Francesco Alberoni *Amor y enamoramiento* (1979).
Fuente: Alberoni (1979).

En su libro *Amor y Enamoramiento* (1979) Francesco Alberoni aseveraba que “la persona amada no es diferente de los demás, al igual que nosotros no somos diferente de los demás” (p. 11). La afirmación del sociólogo italiano cayó como una losa sobre un ocasional lector o lectora de su obra que anotó e inmortalizó su desacuerdo (eso sí, a lápiz) acompañándolo con una cara triste (fig. 1). Permitásenos comenzar esta tesis de una manera poco ortodoxa sugiriendo al lector que imagine quién podría haber escrito el desencuentro con Alberoni. ¿La respuesta ha sido “quizá una chica joven”? Obviamente, aquí no pretendemos ser en absoluto exhaustivos pero sería interesante plantear esta cuestión y observar cuántos de los hipotéticos encuestados responderían que efectivamente el lector desilusionado es una chica.

Examinando con más atención el texto apreciamos que la letra del lector o lectora es redondeada y manifiesta una resistencia a creer que el amor no es nada especial ni convierte a nadie en especial. ¿Es posible imaginar, en un primer término, que un chico fuera el autor del texto? ¿O son este tipo de reflexiones sobre el amor *dominio* de lo femenino? La investigadora y artista Verónica Perales comenzaba su texto “Amor, arte y ecofeminismo: ciant@s volando, o subvirtiendo «amar»” (2013) con una anécdota similar. Según comenta, hacía poco se había descubierto que un par de águilas habían comenzado a hacer la misma ruta migratoria pasando por los cielos de Alicante. Perales admitiría que ella misma imaginaba unas aves amándose según los cánones románticos:

Y SE ENCENDIÓ EL NEÓN EN MI CABEZA. En forma de corazón. Rosa. ¡Qué romántico!, podía imaginar sin problemas a las dos águilas, juntas, los mismos cielos... cada día, cada mes, desde hace dos años... planeando... la permanencia del amor... ¡Qué estupidez! ¿verdad? Imaginar el estado de enamoramiento de dos águilas, desde mi mente hipercondicionada por todos los prejuicios que esta sociedad antropocéntrica heteronormativa capitalista y dualista nos inculca a través de la educación, las religiones, los medios... (Perales, 2013, p. 80) (Énfasis en el original).

La premisa inicial que desencadena nuestra propuesta de investigación tiene que ver en parte con estas dos anécdotas. Un primer punto, es que el amor se asocia fundamentalmente a una esfera femenina. La segunda, que el amor se encuentra codificado bajo unas formas normativas de conducta, aceptación y representación hegemónicas que definen y privilegian ciertas manifestaciones románticas frente a otras y la tercera, que todo ello es presentado al público de tal modo que resulta muy difícil escapar de estas redes socialmente entretejidas.

Dentro de este espacio ancho que permite la observación de la construcción de un determinado ideal del amor, esta tesis doctoral asume como caso sobre el que argumentar estas cuestiones un producto poco atendido en los debates críticos dentro de la academia, el cómic.

El cómic es un producto menor, un objeto de consumo de masas dedicado a un público infantil incapaz de discernir entre la fantasía y la realidad y al que se debe

proteger a toda costa. El cómic es un conjunto de garabateos humorísticos que, en el mejor de los casos, será una sátira política en un periódico y entonces lo llamaremos *chiste* o *humor gráfico*. Es posible que, encubierto entre las páginas de la prensa escrita pase desapercibido. El cómic, dentro de un imaginario colectivo más o menos compartido, es ese producto que un cierto tipo de personas, que aparentemente tienen comportamientos extraños, leen con avidez, emocionándose. Una emoción, la del lector de cómics, que puede llevarle a disfrazarse de sus héroes o ídolos del papel y asistir a eventos donde otros muchos comparten la afición. El gusto por este tipo de lectura y los comportamientos descritos termina alienándolos aún más de su entorno y los convierte en este anglicismo felizmente instalado en nuestro lenguaje del día a día, un *friki*¹.

Eso es el cómic, o al menos, el discurso histórico, pedagógico, mediático, científico y cultural así suele mostrarlo al mundo en un sentido global. Y así, en cierto modo, se ha digerido esta estrecha visión del cómic haciendo que sea ese ‘otro’ que debe quedarse fuera del ámbito académico, excluido del método científico y ajeno a su conocimiento profundo. Si continuamos indagando un poco más en este saber vernáculo y extendido del cómic encontramos que el cómic es en parte peligroso por dos aspectos fundamentales. Primero porque construye relatos fantásticos, ficciones no realistas, lo que denota una falta de compromiso con la realidad que otros medios masivos, como la televisión, la prensa o la radio, parecen haber conquistado y asentado de mejor manera. El “entretenimiento es aquello que no es información (...) cuanto más entretenimiento experimente un usuario menos información adquirirá del mensaje” (Igartua, 2007, p. 27-28). Todo aquello que tiene que ver con la diversión nunca puede ser tomado con seriedad. Nadie, aparentemente, lee un cómic para informarse, a pesar de que muchos de ellos tienen un marcado carácter de crónica o incluso didáctico. Aún cuando muchísimos cómics han tenido un compromiso social tan intenso como la obra de Marjane Satrapi, Joe Sacco, Art Spiegelman o Kenji Nakazawa (fig. 2).

Segundo, aunque no por ello menos importante, el cómic organiza y configura su relato sustentando su narración eminentemente en imágenes. A diferencia de otras formas de imágenes, como las pictóricas o las fotográficas, en el cómic se narra mediante imágenes muy esquemáticas que se han venido llamando caricatura, un tipo de imagen de muy fácil consumo “acorde con la condición «perezosa» del receptor” (Muro, 2004, p.64) ajeno a los ámbitos que tradicionalmente se reservan a la discusión estética. Las imágenes de consumo, esas de las que se nutre el cómic para organizar su discurso, son peligrosas ya que atienden a llamadas sensitivas y emocionales que se invisten como

1 El término *friki* ha sido incluido recientemente en el Diccionario de la Real Academia Española con tres acepciones que definen la palabra como un uso coloquial para designar un objeto o persona raro o extravagante. Su última acepción señala más certera que el *friki* es la “persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición”.

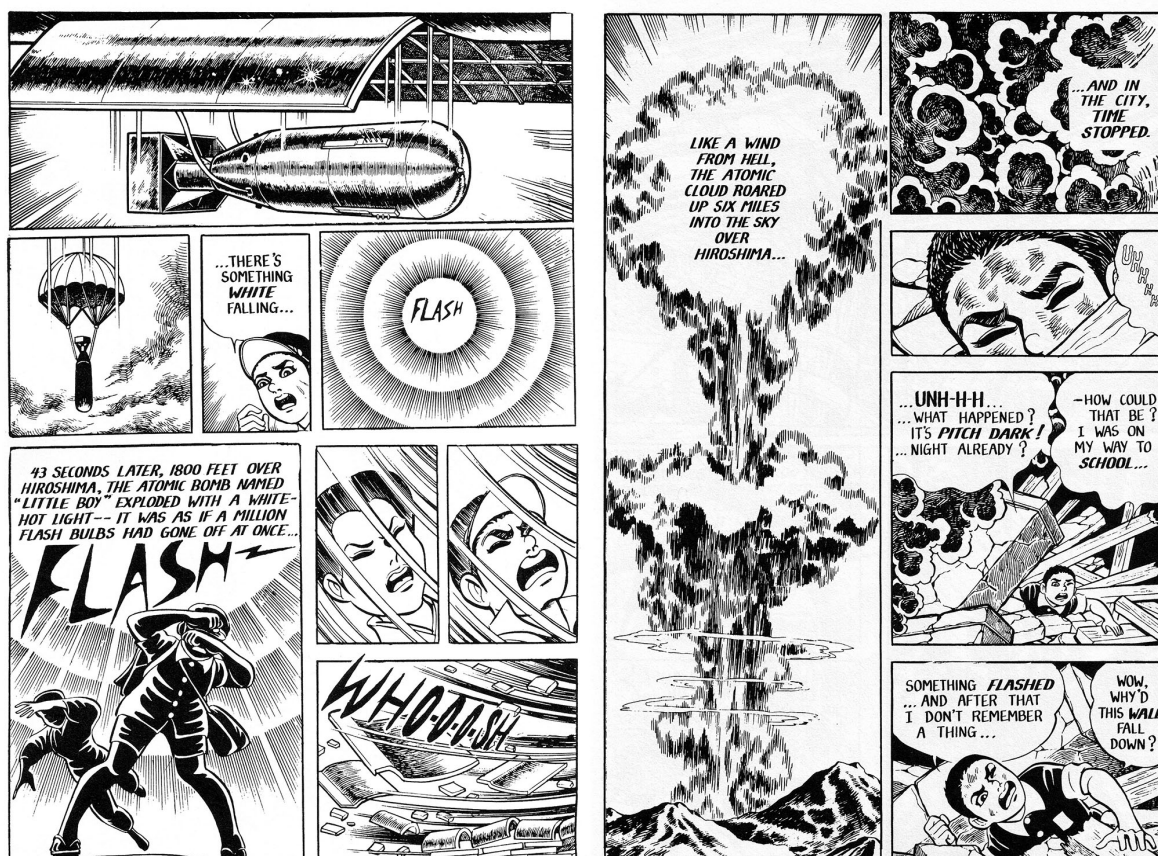


Fig. 2. Página de *Hadashi no Gen* (1973) Kenji Kitazawa. La obra de Kenji Kitazawa que narra su propia historia de supervivencia tras el bombardeo atómico de Hiroshima en 1945. Fuente: Kenji Kitazawa/Shuehisa (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

poco estéticas², escasamente pensadas e incluso pobremente elaboradas.

Las imágenes de *lo popular*, pero especialmente, las de los productos masivos, provocan desconfianza por su aparente desconexión con la razón y con el intelecto cuya consecuencia lógica parece presentar una vacuidad en los valores que manifiestan o representan. El problema adquiere una especial virulencia si a la denostada cultura de masas y sus imágenes reproducidas mecánicamente, desprovistas ya de toda cualidad aurática (Benjamin, 1978), se añade además una perspectiva de género para con el objeto de estudio. Es decir, tanto peor es el producto cuanto más se piensa su diseño para ese otro social que es la mujer. Reflexionar sobre cuántas veces se ha criticado, maldecido o menoscabado la condición de aquellos individuos por sentir predilección por las telenovelas o culebrones, los melodramas, los programas de moda y salud o por esos programas llamados del corazón o cotilleo dará una pista de cómo es de nociva la combinación entre el producto de masas y el género femenino.

La lectura postmoderna ha señalado el carácter construido del amplio conjunto de saberes que, en principio, se intuían naturales y verdaderos, universales y transhistóricos. La inexistencia de *lo real* según el discurso teórico postmoderno ha favorecido que se entienda, por ejemplo, que ciertas realidades sociales lo son por el mero hecho de que se han instituido socialmente y se les ha dotado de un valor relativo dentro de las estructuras y jerarquías sociales. Es más, este proceso no es finito y necesita de continuas reafirmaciones que consolidan aún más los complejos constructos sociales. Por este motivo, siempre se ha girado la mirada a los medios de comunicación de masas como manifestadores de la realidad pero también como agentes modeladores de la misma. Entonces ¿es posible que el cómic funcione igualmente como un (re)presentador de realidades y valores simbólicos más allá del mundo infantil y sus posibilidades pedagógicas? Es decir, ¿podemos identificar la construcción convencionalizada de un determinado ideal, el del amor, en los cómics?

La imagen como forma constitutiva en el discurso de los cómics y en general cualquier tipo de imagen de consumo, deviene en peligrosa sobre todo cuando queda afiliada a un cierto carácter de engañosa fantasía que parece alejar al consumidor del mundo racional, de lo correcto, del *ethos* aristotélico. Es decir, supone el triunfo de la imagen frente al *logos*, frente a la palabra (Castañares, 2007, p. 29) y por tanto, podemos pensar que se incentiva el desasosiego y la desconfianza al primarse la afección de lo expresivo frente a lo semántico. Las imágenes de los cómics, como elementos

2 Inmanuel Kant asienta en el pensamiento ilustrado la idea de la universalidad del juicio estético. En la *Crítica del juicio*, Kant distingue claramente de lo que es estético o bello de lo que simplemente nos causa placer por ser lo primero una cualidad universal de todos los individuos y lo segundo hallarse sometido a juicios subjetivos. En el juicio estético, la razón acude a un “más allá” de lo que meramente se percibe sensitivamente, liberándose el juicio del individuo y permitiendo establecer unos parámetros transhistóricos y universalistas que acentúan con mayor intensidad que lo que se debe apreciar en la obra de arte, precisamente aquellos aspectos que la obra de arte no manifiesta. La apreciación, el comentario, lo que Bourdieu definirá como “gusto impuro”, por el contrario, obedece a la subjetividad de los individuos que observan o perciben la obra.

constitutivos de los mismos, se vuelven igual de nocivas que el medio que las contiene mediante un perverso juego metonímico que el discurso hegemónico ha procurado asentar con firmeza.

Dentro de esta coyuntura, esta tesis doctoral analiza un aspecto específico del amplio espectro de visualidad presente en los cómics: la construcción de las imágenes promovidas desde el cómic de temática amorosa y el poder que dichas imágenes adquieren durante el consumo del relato romántico. ¿A qué ideal amoroso, si es que existe alguno, obedece la construcción que se relata entre las viñetas de estas narraciones gráficas? ¿Qué finalidad aparente poseen este tipo de historias para con los lectores que las consumen? En este punto se introduce una perspectiva de género que conecta con esa otredad que también reviste al cómic. Nuestro interés se centra por tanto en el tipo de historias reservadas para las mujeres (otro social) dentro de un medio que no está inscrito claramente en los circuitos oficiales y elevados de la investigación académica como es el cómic (otro mediático).

El fin de esta aproximación es, en última instancia, cuestionar esos esquemas naturalizados por los discursos de poder normativos designados (patriarcales, heterosexuales y capitalistas) que se manifiestan en este tipo de narraciones, además de cuestionar el uso y valor que puedan tener hoy día en la sociedad. De este planteamiento salen al encuentro otras tantas dudas como si estas estrategias de representación son lo suficientemente sólidas como para mantener estable la construcción genérica del binomio hombre-mujer dentro de esta construcción que hemos consensuado y decidido llamar amor.

Deteniéndonos brevemente en estas reflexiones, podemos ver que la equivalencia entre *lo femenino* y *lo masivo* no es nueva. La aparente naturalidad que las representaciones en torno al amor presentan obliteran el carácter construido del género, de los códigos normativos socialmente establecidos y sus opuestos, de los roles de género y de la construcción misma del ideal del amor romántico que se presenta como una formulación basada únicamente en el estadio temprano del enamoramiento. Hoy aparecen nuevamente, aunque de manera comedida, estudios acerca del amor y de su influencia dentro de las desigualdades en el reparto del poder social y simbólico en las sociedades posmodernas. La desarticulación de estas representaciones en apariencia naturales no es sencilla, sobre todo cuando el producto se ancla en una realidad, la actual, que bebe de una historia determinada y ahonda sus raíces de tal forma que no se puede distinguir entre *lo verdadero* o *natural* y *la falacia* o *construcción*.

Las grandes estructuras de conocimiento han sido y son eminentemente normativas en su flujo constructivo y fundamentalmente, reaccionarias en su estatismo. Aunque pueda imaginarse que la aparición de productos mediáticos bajo formas narrativas concebidas y diseñadas para el sector femenino ha supuesto un avance, en tanto que forma de reconocimiento del público y acceso a la cultura y sus ámbitos profesionales, este aparente progreso social tiene una doble faz. Por un lado,

señala que deben existir unos relatos específicos para este público, es decir, debe haber algo esencial y genuinamente del gusto del público al que se dirige. Esta acción procura una indexación clara que además, como todas las marcas que se generan desde estrategias culturales, puede acabar por discriminar tanto el producto como al público que lo consume. Esto se dirige a un público y no a otro. Por otro, se liga al relato una construcción canónica que establece unos límites representacionales limitados acerca de lo que “es” o “debe ser” el amor. Aparecen dinámicas que organizan y construyen lo que consideramos adecuado, dentro de este paradigma del amor, tanto en la conducta masculina como en la femenina. La construcción del relato se articula, entonces, en base a unas normas convencionalizadas que nos dan las claves de lo que nuestra sociedad delimita como la correcta forma del amor.

El cómic femenino o para chicas, aunque posee una diversidad amplia en cuanto a temáticas (especialmente en el mercado japonés, caso de estudio de esta investigación), se identifica dentro de la industria como asociado necesariamente a la historieta romántica, es decir, cuyo hilo dramático se vincula con el relato amoroso y con lo emotivo. En parte, porque el discurso histórico y social empuja a que así sea. Es decir, se presenta el amor como el terreno propio donde la mujer es destinada y al que debe acudir incluso en sus momentos de ocio. Y aún cuando se pudiera pensar que resulta un acto de reivindicación feminista, asaltar el estudio del amor con la intención de deconstruirlo críticamente tiene sus detractores incluso dentro de los movimientos feministas. Tal y como las investigadoras Mari Luz Esteban, Rosa Medina y Ana Távora (2005) sugieren, las reacciones ante su investigación acerca del amor como posible aspecto generador de desigualdades de género, activaron las alarmas. Algunas de las colegas feministas de Esteban, Medina y Távora declaraban con preocupación “¿Por qué analizar (y por tanto deconstruir) el amor «cuando es lo mejor que tenemos las mujeres»?” (2005, p. 1).

Desde el ámbito teórico de los estudios culturales ha existido y existe aún un interés destacado por el uso y consumo de los medios masivos así como de su inserción en la cultura. Una lectura postmoderna entiende la cultura como constructo y señala la insoslayable necesidad de reinventar el proceso identitario, tanto individual como colectivo, de los individuos que forman parte de la sociedad.

“Esto nos permite, pues, avanzar en una interpretación del estado presente de nuestra cultura, que tenga en cuenta una eventual complejidad de la circulación de valores (estéticos, prácticos, teóricos)” (Eco, 2004, p. 83).

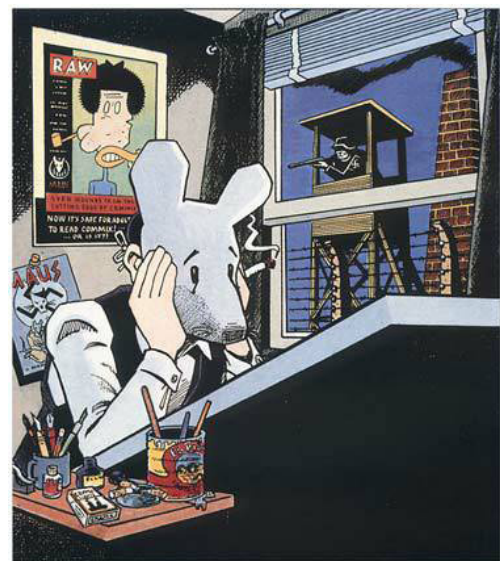
La observación de los medios de masas nos ofrece una sintomatología de las cuestiones culturales que puedan afectar o interesar a una sociedad, pero no pueden en ningún momento considerarse como explicaciones finitas y limitadas, como la única verdad en torno a los hechos y fenómenos culturales. Es decir, no debemos asimilar que la visión ofrecida en los cómics de temática amorosa sean los únicos responsables del ideario común que existe acerca del fenómeno amoroso. Se sugiere, tal y como describe

el sociólogo Stuart Hall a continuación, que la aproximación a la cultura popular o de masas permite tantear ciertas definiciones consensuadas socialmente pero que no tienen porqué ser las únicas ni porqué ser tajantes en la práctica que llevan a cabo los sujetos consumidores de la misma.

Es a través del uso que hacemos de las cosas, y de lo que decimos, pensamos y sentimos acerca de ellas –cómo las representamos– como les damos un significado. En parte, damos significados a las cosas a través de cómo las usamos o las integramos en nuestras prácticas diarias. Es nuestro uso de una pila de ladrillos y de cemento lo que los hace una ‘casa’; y lo que sentimos, pensamos o decimos acerca de ella lo que hace a una ‘casa’ un ‘hogar’. En parte damos significado a las cosas a través de cómo las representamos –las palabras que usamos para referirnos a ellas, las historias que contamos sobre ellas, las imágenes que producimos de ellas, las emociones que asociamos con ellas, las maneras en cómo las clasificamos y conceptualizamos, los valores que asociamos a ellas (Hall, 1997, p. 3)

Tal y como nos plantea Hall, la ficción favorece los procesos de visualización del orden simbólico social que impera en un determinado ámbito pero no determina totalmente la asimilación. La ficción describe las estructuras de poder que operan en la sociedad que los produce y ofrece una visión más o menos generalista de las inquietudes del contexto en sí, aunque se trate de una versión estilizada y estetizada de las mismas. El uso que se plantea del cómic hace, en parte, que el cómic sea lo que es, y que el cómic romántico sea lo que es. Si nuestra sociedad no estableciera estructuras rígidas de delimitación de comportamientos entre géneros quizá no habría que establecer categorías genéricas dentro de los relatos del cómic que atendieran a la mejor cualificación de un determinado público para su consumo.

1.2. Objetivo principal.



El objetivo principal que encara esta investigación es la revisión crítica del constructo de un determinado tipo de imagen del amor-enamoramiento, asentado y perpetuado por el orden simbólico social dentro de una clase de relato específico en un medio determinado como es el cómic de temática amorosa. Más allá de la definición concreta de los roles masculinos o femeninos, el “ideal del amor romántico” (De Rougemont, 2010) genera una serie de pautas relacionales y comportamentales que retroalimentan su propia construcción y que imbuyen a los agentes participantes. Con este trabajo se pretende generar una mejor comprensión de las representaciones simbólicas del amor que son lanzadas y consumidas en medios específicos como lo es el cómic. Relacionado con esta declaración de intenciones que organiza el discurso de este trabajo, se desprenden, necesariamente, una serie de objetivos relacionados con el cuestionamiento de la naturalización y estatismo de muchos de los temas y conceptos que rodean nuestra idea consensuada del amor.

La generación de significados es un proceso continuo y no una acción finita. Sin embargo, cuando el hombre blanco, Occidente, construye una idea sólida de “Cultura”

sustentada en la unicidad de la razón y revestida de la fortaleza del discurso histórico y científico, se produce también el efecto de negación/reconocimiento de un “Otro” que aparece liminalmente en los pliegues de la cultura oficial. Los medios masivos, y en este sentido el cómic, forman parte de ese otro con respecto a la alta cultura o el Arte institucional y por ello su impacto social puede adquirir un mayor calado en los estratos sociales de consumo. Las mujeres históricamente se organizaron como otros de *lo masculino*. El amor, por su parte y en consonancia con la tradición, es lo otro de la razón (Herrera, 2012, p. 108), lo que no puede entenderse, lo que es emocional y sensorial que queda fuera del pensamiento racional, lógico y deductivo³. Dentro de este espacio de abyección, nos resultaba fundamental centrar el foco sobre estos elementos que quedan en los pliegues de la cultura oficial. Su existencia, aunque poco estudiada supone una fuerza generadora del imaginario simbólico colectivo en todos sus niveles.

3 La investigadora experta en género Coral Herrera lo resume de la siguiente forma:

La creencia de que se debe utilizar la razón para imponerse a los impulsos más básicos permaneció invariable durante siglos. Los primeros teólogos cristianos consolidaron esta idea en el pensamiento occidental: las emociones y los deseos eran tentaciones, pecados que debían doblegarse mediante la razón y la fuerza de voluntad (2010, p. 108)

1.3. Justificación.

La pretensión con la que este trabajo de investigación se pone en acción conecta varios aspectos. Por un lado y en un sentido amplio, la desvalorización del cómic dentro de la cultura en general y de la cultura científica en particular. En este sentido, nuestro trabajo reivindica la relevancia que el cómic debe tener dentro del ámbito científico y académico por derecho propio. Por otro lado, y en un sentido estricto, este trabajo centra la atención en las estrategias discursivas mediante las cuales el relato amoroso en el cómic femenino es construido adoptando como caso paradigmático de estudio el cómic japonés femenino, el *shōjo manga*.

Desde el s. XVIII, con la llegada de la Ilustración, la manera de configurar el conocimiento ha venido marcado por los valores que la razón instauraba. Ello permitía diferenciar al ser humano de los animales, que no eran en absoluto libres ya que se hallaban sujetos a sus propias condiciones fisiológicas y de supervivencia. Pero también, el pensamiento ilustrado ha servido para enaltecer ciertos conocimientos frente a otros de tal modo que todo aquello que estuviera conectado con la pasión, los instintos o la afectividad, presentaba las bajezas del ser humano y lo aproximaban esa condición animal de la que se pretendía la distinción. La tradición intelectual de la que es heredera nuestros sistemas de conocimiento nos permite entender por qué el discurso científico ha localizado siempre este tipo de productos, los amorosos, en la esfera de lo que ahora conocemos como cultura de masas.

Con estos antecedentes, vagamente dibujados, no parece raro que el cómic de temática amorosa, en tanto afecta a los sentimientos y los apela continuamente con giros narrativos emocionantes y mediante imágenes cautivadoras, sea algo, que no ha interesado en exceso. De hecho, es común el pensamiento de que este tipo de productos está ideado para niñas inocentes que aún no saben cómo funciona el mundo, para mujeres ingenuas o peor aún, incultas amas de casa que se aburren de sus quehaceres diarios. El caso es que el acercamiento crítico y reflexivo a los relatos de *amor* en su forma de cómic nos desvela muchas de las estrategias que se tejen alrededor del consumo de este tipo de obras, lo que pone de manifiesto que es probable que no seamos ni tan

libres ni tan racionales, parafraseando la obra de Carlos Yela (2000) como se nos hace creer desde el discurso ilustrado. La doble formulación del cómic en un sentido visual y léxico nos ofrece en el cómic amoroso una historia conmovedora y una manifestación visual abrumadora que atrapa al lector mediante imágenes que pueden estar más allá de los paradigmas interpretativos lingüísticos que los discursos acerca de la imagen han venido generando desde la teoría.

La siguiente cuestión que justifica una intervención de estas características es que aun a día de hoy, si el cómic sigue teniendo una consideración marginal, la historieta amorosa se presenta como un subgénero menor en el mejor de los casos. Aunque son numerosas las propuestas de investigación en relación a los estudios de género, incluso centrados en el análisis del amor como producción convencional y cultural, existen ciertos vacíos cuando éstos se vehiculan a través del cómic. Existen muy pocas aportaciones relacionadas con la contemporaneidad del cómic y específicamente con el cómic amoroso o femenino. Pero también existe una patente desactualización de los trabajos, que, eso sí, paulatinamente se está remediando. Sin embargo, esta desatención que sufre el tema que trata esta tesis en su conjunto no es equivalente si se observan los elementos que la conforman por separado. El amor, como constructo social o como categoría biológica ha sido objeto del interés de muchos investigadores. Desde las primeras eclosiones de los movimientos feministas en los años 60 apoyados por los posicionamientos críticos de los estudios culturales acerca del colonialismo y la represión de las minorías raciales, la emancipación de la mujer como sujeto histórico ha buscado vías que extinguieran las fórmulas de control social que la cultura androcéntrica instauraba como únicas e incuestionables. Una de las más refinadas maneras de controlar lo que hombres y mujeres debían ser ha sido mediante la cultura y las subsiguientes estrategias de la misma, representando ideales a los que adscribirse y obliterando otros. Siglos y siglos de Historia que han feminizado y marcado ciertos productos como de baja calidad o inscritos dentro de la cultura de masas precisamente por su relación directa con las emociones (Jiménez, 2011).

1.4. Oportunidad.



Wilhelm Busch ©

No pocas veces, la rama de los estudios de Humanidades se ha visto denostada por los apabullantes valores cuantitativos de las obras producidas por el sector de las ciencias exactas. Umberto Eco, en su obra *Apocalípticos e integrados* (2004) afirma que “con el desarrollo de la cultura hemos asistido sobre todo a una estabilización de los distintos niveles teóricos: entre investigación teórica e investigación experimental se ha creado un hiato y un sistema de «disparidad de desarrollo»”(p. 83). En el avance social, no sólo es importante generar innovaciones tecnológicas o herramientas técnicas, sino que resulta vital la formación crítica de aquellos a los que se destina estas formas de tecnología e innovación. Esta ejercitación reflexiva es eminentemente cualitativa, refutable e inestable y, habitualmente, debe confabularse con otras formas de estudio y análisis para investirse a sí misma del rigor que una parte de la ciencia parece haberle robado. Sin embargo, la confabulación anteriormente mencionada enriquece con mucho los resultados de cualquier estudio, sea de la naturaleza que sea. Con independencia de la volición que mueva esta suerte de combinatoria de método, el cuestionamiento de lo aparentemente estable es el objetivo que prima en las investigaciones dentro de

los Estudios Culturales. La aproximación crítica al objeto formal de estudio permite una comprensión más profunda de la realidad y de las arquitecturas de poder que se generan mediante formas de dominación simbólica como el capitalismo, el consumismo, la ideología o el convencionalismo normativo (Jónasdóttir, 2009, p.15).

Aunque el trabajo de esta tesis se organiza en torno a elementos muy concretos del amplio constructo de 'cómic' o de las 'políticas de género', existe una carestía de la *episteme* del cómic en la actualidad. Ello quiere decir que, si bien se ha iniciado la labor investigadora en el campo de esta forma de narración gráfica secuencial, ésta necesita un mayor recorrido y continuidad. Requiere de una actualización y puesta en relación con el contexto actual y sobre todo de la oportunidad de generar redes lo suficientemente sólidas que permitan el acceso a los investigadores de los resultados de las investigaciones que en este ámbito se están llevando a cabo.

La investigación sobre historieta aumenta y se diversifica, todavía insuficientemente conectada, sin constituir equipos de trabajo o grupos de investigación, en algunos casos sin ser conscientes de los nexos conceptuales que las agrupa o del ámbito global en el que se integran. Pero los progresos son rápidos. (Altarriba, 2011, p. 13)

En nuestro país existen ciertos eventos que muestran la relevancia que el cómic tiene como objeto de consumo y producto cultural. Por ejemplo, el florecimiento de salones y convenciones dedicadas al cómic en general, con todas las aficiones y acciones que suelen asociarse a este particular universo, como por ejemplo los videojuegos, la animación, el *cosplay*⁴, los juegos de rol, el *merchandising*, los karaokes y demás acciones asociadas a la subcultura *friki*.

El interés despertado por la cultura popular y masiva relacionada con el cómic se ha dejado vislumbrar apenas tímidamente dentro de la literatura específica en España a pesar de que sí que existe cierta predilección por su estudio en los discursos académicos foráneos. El estudio del cómic dentro de nuestras fronteras es algo relativamente reciente y sigue suscitando ciertas reservas, incluso entre los propios investigadores⁵ (Altarriba, 2011, p. 9). Pero el desapego que la Academia ha demostrado históricamente por la cultura popular y por el cómic en particular, no han conseguido ensombrecer los escasos pero certeros trabajos que sobre el medio se han realizado.

En esta tesitura, la figura del catedrático en Historia del Arte Juan Antonio Ramírez, ha resultado fundamental en el ámbito en que se inscribe esta propuesta. El

4 El anglicismo *cosplay* viene de la contracción de *costume play* y surge como una moda en el ámbito japonés que se identifica con el gusto por confeccionar y disfrazarse como los personajes favoritos de la serie de turno.

5 Con respecto a esto recomendamos la lectura de la obra *La historia del arte y sus enemigos: estudios sobre Juan Antonio Ramírez* (2010) de Díaz y Reyero, que ayuda a observar el panorama en el que los estudios acerca del cómic se han desarrollado dentro de nuestro país en relación con la investigación de otros medios de masas.

trabajo teórico de Ramírez se formalizó como la punta de lanza de las investigaciones en cómic dentro del ámbito de la Historia del Arte. Juan Antonio Ramírez trabajó considerablemente por mejorar el estatus de la cultura popular dentro de un ámbito académico que era tradicionalmente reacio a enaltecer los productos ajenos a los circuitos artísticos institucionales. Juan Antonio Ramírez contribuyó al corpus teórico del cómic con publicaciones tan destacadas como *Grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de la postguerra: notas para una historia iconográfica e ideológica* (1975) o, más ajustadas al propósito de este trabajo, *El cómic femenino en España. Arte sub y anulación* (1975). Este último texto, de obligada consulta y referencia si se desea estudiar las publicaciones femeninas del período de postguerra hasta los años 70 en España, es además uno de los primeros trabajos académicos que aborda el cómic nacional femenino con rigor científico. Sin embargo, a pesar de ser una de las fuentes primarias necesarias y de su excelente labor catalogadora y crítica, la obra carece de reediciones. Este hecho, ayuda a imaginar el inmovilismo recalcitrante que reina dentro del mundo científico en relación con el cómic.

Desde hace aproximadamente poco más de una década, con la llegada al mundo editorial patrio del concepto ‘novela gráfica’, el interés por los cómics dentro del ámbito científico-académico parece resurgir. Aparecen títulos tan fundamentales como *La novela gráfica* (2010) de Santiago García, la importación de textos como la obra de Will Eisner *El comic y el arte secuencial*, cuya última reedición data de 2011 y más recientemente el monográfico especial que la prestigiosa revista *Arbor* dedicó al mundo de la viñeta en el año 2011, coordinado por el profesor Antonio Altarriba y la traducción por parte de José Manuel Trabado de la obra *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (2013) o las numerosas reediciones de los meta-cómics de Scott McCloud. De igual modo, de unos años hasta ahora vienen proliferando puntualmente algunos encuentros científicos relacionados con el cómic como las “Jornadas de Cómic de la Universidad Complutense de Madrid” celebradas en marzo de 2010, que contó con la participación de figuras tan relevantes como el historiador de historietas Antoni Guiral, el traductor y crítico de manga Marc Bernabé, el investigador y guionista Santiago García (al que ya hemos referenciado anteriormente) y un nutrido grupo de dibujantes relevantes en el panorama de la viñeta española como MAX o Pepo Pérez, entre otros. A esta acción, cabe sumar dos cursos de verano celebrados en la Universidad de Alcalá de Henares los años 2014 y 2015, dirigidos por el profesor Francisco Manuel Sáez de Adana Herrero, titulados “Territorios de la Novela Gráfica. Historia, realidad, literatura, cine, intertextualidad y cómic” y “Territorios de la Novela Gráfica. Imágenes y migraciones del cómic y la novela gráfica” respectivamente. La creación de un Premio Nacional de Cómic en 2007 demuestra que con la entrada en el nuevo siglo, el medio reclama con fuerza un espacio propio dentro de las diversas dimensiones sociales como la cultura, la educación, la investigación, el mercado o la economía. También cabe señalar la existencia de diversas tesis doctorales leídas en la última década relacionadas con el

mundo del cómic como las de Iván Pintor Iranzo, titulada *Continuidad y discontinuidad visual en la historieta* (2008) por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona o la de Daniel Gómez Salamanca, con el título de *Tebeo, cómic y novela gráfica*. La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España (2013) por la Universidad Ramón Lull, también en Barcelona. Otras propuestas dignas de mención serían la tesis de Jesús Jiménez Varea titulada *Narrativas de la historieta. Análisis narratológico del cómic a través de la obra de Alan Moore* defendida en 2002 en la Universidad de Sevilla.

A pesar de todas estas aportaciones y acciones concretas para la mejora del estatus del cómic siguen siendo escasas, en un sentido global, las propuestas que se disponen a tratar el cómic como un producto actual, como una realidad aún viva. La existencia de un mercado actual del cómic donde conviven tanto obras nacionales como internacionales en los estantes de librerías (no necesariamente especializadas) señala que existe un punto de inflexión en el actual mundo del cómic. Ahora, la narración gráfica (en sus múltiples acepciones anagráficas⁶) se imbrica cada vez más dentro del consumo cultural de un amplio espectro de la sociedad precisamente porque el cómic se acepta mejor y más ampliamente dentro de la sociedad. El ratio en la edad del público se amplía desarticulando la idea institucionalizada del tebeo como un subproducto infantil. Ya no parece tan extraño ver a un adulto leyendo en el metro una novela gráfica. Viendo el paulatino y aún lento cambio de paradigma dentro de la producción y el consumo de historietas, resulta interesante volver de nuevo la mirada hacia el objeto del cómic y vincular su realidad con el contexto actual. Existe una casuística dentro del mundo de la narrativa gráfica que se halla huérfana y busca ser integrada en los espacios de estudio y debate.

Parte de las cuestiones que han sido desatendidas por el mundo académico en cuanto al cómic tiene que ver con los aspectos de género, más allá, claro de la aportación de Ramírez anteriormente citada. En el terreno profesional, es decir, en el circuito comercial y de mercado, el cómic parece seguir siendo una cuestión de hombres a pesar de que el número de autoras crece exponencialmente cada año. Esta inercia se mantiene si observamos el ámbito de la investigación, donde la escasez de revisiones queda limitada a aportaciones concretas en revistas de investigación, como los artículos de Rosario Jiménez Morales, “Pequeños defectos que debemos corregir: aprendiendo a ser mujer en la historieta sentimental de los años cincuenta y sesenta” o el de Adela Cortijo “Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta ‘cómic femenino’” ambas propuestas recogidas en el número especial de 2011 de la revista *Arbor*. En lo que respecta al manga, el vacío dentro de la Academia dentro de nuestras fronteras es constatable. Algunas tesis doctorales que aúnan el manga con su prolongación natural en la industria, el *anime* (animación japonesa) como la

6 Nos referimos aquí la multiplicidad de nombres que recibe el cómic, muchos de ellas marcadas por la procedencia del producto (tebeo, historieta, narración gráfica, *fumetti*, *manga*, *manwa*, BD, etc.) y que es discutida por Labio en su artículo *What’s in a Name? The Academic Study of Comics and the ‘Graphic Novel’* (2011).

propuesta sobre el fenómeno transmedia japonés de Manuel Hernández Pérez con su tesis *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos*, defendida en la Universidad de Murcia. Con este espacio por descubrir encontramos la oportunidad perfecta para investigar la corriente menos observada del medio, aquella que tiene que ver con el cómic de amor, destinado, en principio al público femenino.

1.5. Finalidad.

La finalidad con la que nuestra tesis doctoral se proyecta es, en un sentido general, la de aumentar el conocimiento sobre el cómic dentro del ámbito académico y científico y en un sentido concreto el cómic dedicado al público femenino. La contribución que este trabajo supone no sólo coadyuva a la ampliación del corpus teórico e histórico en torno al medio del cómic (cuestión que, por otra parte, está teniendo un especial auge en los últimos años) sino que pensamos, puede aportar una apreciación del cómic bajo el prisma cultural. Dada la naturaleza conscientemente poliédrica que encara esta investigación, consideramos que nuestra propuesta puede servir tanto a los estudios acerca del cómic, como a los trabajos sobre cuestionamiento de género y discursos de poder hegemónico, así como a las propuestas teóricas acerca del estudio de la imagen más allá de su circunscripción a los paradigmas lingüísticos imperantes dentro de nuestra tradición de pensamiento.

Tanto el cómic, como cualquier otro medio de comunicación o forma artística “son sólo una parte (y no necesariamente la más importante) del conjunto de fuerzas que crean y perpetúan un sistema social” (Ramírez, 1975: 235). El objeto consumido no es responsable por sí mismo de las imágenes transmitidas al espectador/lector porque “el relato no es en sí mismo el modelo [sino] la representación de los modelos que tenemos en nuestra mente” (Bruner, 1986: 19). Por tanto, aunque los modelos presentados en un cómic destinado a un público femenino correspondan a una cierta realidad normativa sobre las mujeres, no son por sí mismos responsables de las nociones androcentristas de la sociedad son, en todo caso, el reflejo de cierta realidad social.

Llegado este punto, es posible preguntarse por qué si esta investigación versa sobre el amor en el cómic y ostenta una perspectiva de estudio de género, no enfrenta los discursos mediales de aquellos géneros de cómic que, objetiva y claramente, se dirigen a una escopofilia masculina (Mulvey, 1988). Es decir, por qué no toma como caso de estudio los *comic-book* norteamericanos de superhéroes o más incluso, las imágenes del cómic erótico o pornográfico, por ejemplo. La respuesta tiene que ver con la necesidad de iluminar las estrategias discursivas que han sido consideradas como

naturales en lo concerniente al amor y que no se han cuestionado desde los discursos hegemónicos. Un trabajo sobre la imagen de lo femenino en un producto dirigido, en primera instancia, al público masculino, hubiera señalado, por ejemplo, diferencias más que significativas con respecto a la imagen que se presenta de la mujer, especialmente en la que se circunscribe en el ámbito amoroso. Sin embargo, el nivel de igualdad en que se establece el discurso amoroso en las obras gráficas femeninas (donde incluso la apelación directa a la amiga lectora es recurrente) hace que la construcción sugerida en torno a la recreación del amor y el enamoramiento adquiera una dimensión de veracidad y de idoneidad que no tendría el cómic destinado a los jóvenes varones.

A pesar de que la construcción del ideal del amor que aparece tanto en los cómic para chicos como para chicas obedece a unos presupuestos herederos de tradiciones patriarcales, heterosexuales, burgueses y adscritos al capitalismo y la era de consumo, la transfiguración visual y discursiva propuesta en los cómics para chicas y para chicos son, a priori, diferentes porque proyectan ideales distintos.

1.6. Recursos.

El trabajo de investigación que se propone y articula en esta tesis doctoral posee ciertas particularidades en los recursos a los que acude debido al objeto de estudio al que atiende (el cómic) y en concreto el *shōjo manga*. Debido a la multiplicidad de aspectos que entran en juego a la hora de delimitar, conceptualizar y analizar este rico medio que es el cómic existe una diversidad bibliográfica deliberada que acude tanto a fuentes autóctonas como, necesariamente, extranjeras. Partiendo de esta premisa, los recursos bibliográficos y hemerográficos propuestos son complementados, además, con aportaciones vertidas desde canales menos institucionalizados dentro del mundo académico pero que se erigen fundamentales dentro de nuestro trabajo: los *blogs* especializados sobre cómic. Pero para hacer justicia a la validez de estas ventanas menos oficialistas del cómic conviene detenerse brevemente en su contextualización. El experto en medios, cultura *fan* y transmedia, el profesor Henry Jenkins propone en su obra pionera *Textual Poachers. Television, Fan and Participatory Culture* (1992) (*Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*) (2010), la relevancia que los grupos de aficionados han tenido en generación de conocimiento en torno a los medios masivos y la cultura popular. El esfuerzo de estas comunidades por catalogar y recopilar información, constituye un valor fundamental dentro del mundo del cómic donde existe una profunda dispersión informativa. Como si de una colmena de abejas se tratara, algunos blogs y páginas especializadas en el medio, como por ejemplo *Tebeosfera* (<http://tebeosfera.com>), funcionan mediante la aportación de diversos individuos que consiguen generar un corpus de conocimiento extensísimo a través de la catalogación y recopilación de información histórica, pero también incluyendo entrevistas a expertos, autores y propuestas académicas en sus entradas. De hecho, el trabajo de documentación llevado a cabo por los componentes de *Tebeosfera* ha sido fundamental a la hora de estructurar cronológicamente el enorme número de cabeceras de cómic especializadas en el público femenino en nuestro país desde la postguerra hasta nuestros días. De otro lado, ser conscientes de algunas respuestas o reacciones a los medios sólo puede ser observada a través de las ventanas digitales como los foros

especializados. Conviene añadir también que muchos de los participantes en estos espacios virtuales se adscriben igualmente al ámbito académico como Álvaro Pons, Santiago García o Matt Thorn, sólo por citar algunos.

Aún cuando mucho acerca del conocimiento del cómic tiene cierto carácter vernáculo y doméstico, también existen espacios específicos y académicos online que han sido consultados como el blog del profesor experto en *shōjo manga* como los espacios virtuales de algunos grupos de investigación extranjeros como el grupo “Visual Cultural Research in Art and Education” de la California State University-Chico que ha sido consultado frecuentemente y donde muchos de los participantes ofrecen sus textos y ponencias en abierto para su consulta.

Cabe destacar dentro de los recursos empleados en esta tesis los sitios web dedicados a la difusión no oficial de manga donde aficionados y aficionadas escanean y traducen los relatos japoneses. Su valor, además del inestimable trabajo de visualización internacional del medio, viene por los espacios de discusión generados en estas webs. Los foros e hilos abiertos para discutir los relatos ofrecen un testimonio inestimable acerca de cómo recepcionan los relatos algunas lectoras de *shōjo manga*.

1.7. Estructura.



Este trabajo de investigación se organiza, fundamentalmente en dos partes diferenciadas que, si bien se complementan. El marco teórico propuesto en la primera parte de este trabajo de tesis doctoral aspira a cubrir conceptual y contextualmente la base fundamental sobre la que articular el caso de estudio particular que se propone en la segunda parte del trabajo. La conexión entre el paradigma del objeto formal de la tesis (el *shōjo manga* o cómic japonés para chicas) y el entramado teórico previo consolida el conocimiento acerca del cómic femenino japonés aunque no necesariamente ser una respuesta lógica y exacta a la fundamentación teórica. El trabajo realizado puede corresponderse de algún modo a la figura que Eva Illouz propone del *bricoleur* (2009) ya que la aproximación a la cultura o a los aspectos culturales no puede realizarse si no es a través de un prisma poliédrico que asuma su inherente diversidad compositiva.

Con esta condición organizadora, se presenta, tras esta introducción, una primera parte concretada en el epígrafe “Marco Teórico y Estado de la Cuestión”. En ella se acoge una recopilación de aquellas teorías y conceptos de relevancia significativa dentro de nuestra propuesta de investigación. El desarrollo conceptual descrito en la primera

parte, pretende relacionar los tres grandes elementos vertebradores de esta tesis doctoral, a saber, el cómic, el amor y los efectos de la imagen para mostrar así el estado de la cuestión con respecto a estos elementos.

En relación al cómic, en el primer apartado titulado “¿Una ontogénesis del cómic? Cuestiones preliminares en el estudio del cómic” se defiende un posicionamiento claramente antiesencialista que se opone a las definiciones universalistas que de la historieta promovidas desde algunas voces dentro de la teoría institucional. Se procura una aproximación operativa al concepto de cómic, asumiendo que su aprehensión debe pasar por concebirlo como formas narrativas que han construido su entidad a través del discurso histórico y en función del mismo. En los epígrafes contenidos en este apartado se presentan las indeterminaciones existentes cuando se aborda el estudio del cómic debido a su configuración como medio híbrido, mezcla de imagen y texto. Esto nos lleva a cuestionarnos si el cómic es un arte o un medio o cómo ha sido obliterado por la cultura de élite y desplazado como objeto de estudio en los ámbitos académicos.

Como continuación lógica de este epígrafe, se realiza un breve recorrido por la historia del cómic tomando en consideración la postura que los investigadores toman con respecto a su origen. El apartado “Una histori(et)a general del cómic” aspira a ofrecer una visión crítica acerca de la construcción histórica de la historiografía del cómic. Ésta se realiza a través del análisis de las principales posturas acerca del origen del cómic: la postura universalista o continuista, la visión europeísta del origen y la aproximación que lleva el nacimiento del cómic hacia el territorio norteamericano. Se incluye en este punto del discurso un epígrafe destinado a sopesar si el reciente uso del término “Novela Gráfica” presenta una nueva forma narrativa dentro del cómic o, simplemente, funciona como una etiqueta comercial que ha mejorado la visibilidad y el estatus de las viñetas. A estos puntos tratados se une un espacio reservado únicamente al fenómeno del *manga* dado el caso de estudio que se aborda en el análisis posterior. Si bien el repaso histórico es sucinto y comedido, se encarga de identificar los hitos fundamentales así como los puntos comunes y de ruptura que existen en la conceptualización del término cómic y ‘*manga*’. Las conclusiones parciales de esta aproximación teórica y crítica con respecto al cómic se materializan en las páginas bajo el título de “El ciclo vital del cómic. Algunas reflexiones parciales con respecto a la historiografía de la historieta”. En ellas se concluye cómo en la construcción histórica del cómic existen ciertas tendencias en la vindicación del medio a través de una búsqueda continua por encontrar su lugar en los espacios académicos elevados.

El enfoque central de esta tesis es enmarcar los elementos discursivos que se emplean en el cómic de amor. Por esto, resulta obligado detenerse en la comprensión del cómic como relato, con un lenguaje específico que se articula a través de imágenes y textos y es capaz de codificar y mostrar realidades del mundo en que es concebido y consumido. El apartado “«El gato sentado en la alfombra del perro» o entender el cómic como relato” presenta los parámetros fundamentales mediante los cuales se

entiende el discurso del cómic. El alegato que se lleva a cabo en esas páginas sirve para comprender la forma en que los engranajes de las instancias enunciativas del relato del cómic pueden funcionar a un nivel pragmático con el lector. Como hoja de ruta para orientar este apartado, se acude a la concepción del cómic como sistema propuesta por Thierry Groensteen (2007). El cómic se articula de forma compleja con sus instancias constitutivas. Centramos la atención en las relaciones entre estos elementos constitutivos comunes del cómic como la viñeta, la página, los marcos de las viñetas o el texto escrito y sus incidencias en el relato como organizadores del flujo narrativo, de lo representado y omitido en la historia, de su estructura, ritmo y estética. Todas estas cuestiones obedecen a necesidades que el autor debe sopesar, evaluar y estimar como las opciones más válidas para contar la historia que desea contar y de un modo determinado. El apartado “El discurso del cómic como una cuestión de elecciones” se ocupa de las sustancias expresivas en el cómic que son esenciales y pueden llegar a componerse como parte de las sustancias del contenido (Hjemslev, 1980).

El desarrollo teórico continua reflexionando acerca de otra de las concepciones fundamentales sobre la que gira este trabajo: el amor. Durante años su estudio se había visto limitado y envuelto en un estado de misticismo que evitaba repensarlo como una construcción interesada a lo largo de nuestra historia. Los epígrafes comprendidos en el apartado “El gran invento del amor” profundizan precisamente en estas concepciones autoimpuestas durante siglos acerca de qué es el amor o cómo debería ser entendido socialmente el amor. En este apartado se ha tratado de dilucidar, desde una perspectiva histórico-crítica, el surgimiento y concepción de nuestra idea del amor romántico como constructo centrado en las emociones, en la reelaboración de los sentimientos llevada a cabo en las postrimerías del siglo *vxii* y de su influencia a la hora de generar un público específico para los relatos sentimentales. En esta primera toma de contacto con el amor como construcción social que, además, afecta a las estructuras sociales, comenzamos a dibujar la conexión existente entre amor y consumo, entre el enamoramiento y el capitalismo moderno. Estos apartados previos sirven de introducción a lo acometido en el epígrafe “La construcción del amor”, donde enfrentamos los posicionamientos teóricos bilogicistas (Fisher, 2004; 2007; entre otros) y las posturas constructivistas (Jonasdóttir, 1998; Illouz, 2009, 2012; entre otros). Nuestra cultura y nuestra propia identidad como seres humanos comporta siempre un lado natural, biológico y otro fabricado, social y coyuntural que puede verse modificado en función de las evoluciones sociales a las que se halle asociado el fenómeno en cuestión. En nuestra propuesta, observamos cómo el amor se liga a los procesos de capitalismo y se reviste de una falsa libertad social que acaba por convertir a los individuos en esclavos del propio amor. Finalmente, sin ánimo de ser excesivamente lacerantes en el asunto, esto es, desde una postura feminista crítica y no esencialista, asumimos cómo los procesos de construcción de género han favorecido la segregación de ámbitos sociales y de comportamiento adecuados para los diferentes géneros. Los procesos de patriarcado y androcentrismo

que se han llevado a cabo en casi todas las sociedades capitalistas han llevado consigo la relación atávica del amor como territorio exclusivo de la mujer, llevando a considerar ciertos roles femeninos más adecuados que otros dentro del juego del amor, de su construcción y cómo no, de su consumo.

Establecidos ciertos puntos de anclaje sobre el cómic, su historia y el amor, apoyos que nos ayudan a sustentar los siguientes pasos en la investigación, se trata de manera más específica el producto concreto del cómic de temática amorosa. En el apartado titulado “El cómic de temática amorosa” desarrollamos un recorrido crítico por los tres escenarios geográficos que más profusamente y estilizadamente desarrollaron el género del cómic romántico para chicas. La primera parada en esta evaluación nos sitúa en Estados Unidos en el ecuador de la II Guerra Mundial cuando dos de los grandes autores de la ‘Era Dorada’ del cómic estadounidense, Jack Kirby y Joe Simons, se instituyen como figuras seminales del género del cómic romántico al lanzar la colección *Young Romance*. La revisión de la generación y producción de la colección de cómic de temática amorosa en Norteamérica nos conduce a presentar un hito fundamental en el devenir de la historia del cómic en aquel país: la aparición del *Comic Code Authority* (CCA). Un hecho que frenó las posibilidades de indagación argumentales de las historias mediante un proceso de autorregulación llevado a cabo por las mismas editoriales. Este suceso histórico ancló las narraciones de las colecciones de cómic de temática amorosa en valores androcéntricos donde las virtudes asignadas a las féminas (virginidad, ética y moral elevadas, lealtad, etc.) debían ser enaltecidas y cualquier aberración comportamental anulada e invisible. Las historias para el público femenino quedaron limitadas a esquemas añejados del amor que pronto debieron encarar e incorporar las reivindicaciones de igualdad género que en los años 60 los primeros movimientos feministas reclamaban. Las últimas páginas de este apartado se dedican a observar la conexión existente entre estos nuevos movimientos sociales reivindicativos y la aparición del *Wimen Comix*.

Dentro de la aproximación del cómic femenino, merece especial atención el desarrollo de la historieta amorosa en España, cuyo epígrafe homónimo, “La historieta amorosa en España”, aborda la configuración y desarrollo del cuadernillo sentimental dentro de nuestras fronteras durante la época franquista. Esta aproximación revisa por un lado, los espacios de fantasía que habían de construirse y reservarse para los chicos y las chicas de acuerdo con la rígida moral nacional-católica promovida por el régimen dictatorial. En subsiguientes epígrafes —“Enamorase... al fin. Los cuadernillos sentimentales españoles” y “Cómic femenino en una España del siglo XXI”—, se trata el desarrollo y configuración de los cuadernillos sentimentales desde el período franquista hasta nuestros días. En la actualidad, el cuadernillo sentimental ha acabado por desaparecer, demostrando así la inextricable relación que existe entre la evolución social y los productos culturales que se producen en los contextos comunitarios. El último apartado de este bloque temático dedicado al cómic amoroso y dirigido al

público femenino, lanza una mirada comprensiva, el fenómeno del *shōjo manga* o cómic japonés para chicas. En este apartado se revisa históricamente la aparición del género en el contexto editorial japonés de principios del siglo xx, vehiculándolo al momento de aperturismo que Japón vivía tras el reestablecimiento de la era Meiji y la incorporación de las técnicas mecánicas de reproducción editorial importadas del sistema editorial británico. También se atiende a las especificidades narrativas que el género empieza a presentar tanto en la época prebélica como después de la II Guerra Mundial para desembocar finalmente en su renovación estilística a partir de los años 70, década en que se incorporan al mundo profesional del manga un grupo amplio de dibujantes mujeres (el llamado “grupo del 24” —*24 nen-gumi*—).

El último apartado del “Marco Teórico” trabaja con la intención de presentar la importancia que el giro icónico tiene en el ámbito actual de los Estudios Visuales. Se ofrece un marco de referencia en el que comprender otros usos y funciones de las imágenes más allá de los establecidos por el paradigma lingüístico a través de aportaciones teóricas heterogéneas y multidisciplinarias como desde el ámbito de la Historia del Arte (Freedberg, 1989); la Teoría de la Imagen (Mitchell, 2005), los Estudios Fílmicos (Grodal, 2004; 2009; Carroll, 1999) o la Neurociencia (Ramachandran, 2012; Gallese, 2010).

Tras esta argumentación teórica, se presenta la segunda parte de este trabajo de investigación. En él, se formaliza la propuesta metodológica mediante la que se asumirá el análisis cualitativo del objeto material de esta investigación: las estrategias del discurso amoroso en el *shōjo manga* (cómic japonés para chicas). Para ello, asumimos una metodología basada en un análisis en cuatro niveles que indagan las representaciones del amor en el cómic japonés para chicas tanto en los aspectos referidos al contenido (plano de la historia) como sus expresiones formales (plano del discurso). Entendemos aquí que tanto contenido como forma son en el lenguaje del cómic sustancias indisolubles, con lo que la observación de las variables analíticas propuesta en el diseño de investigación se realiza de manera holística, si bien organizada y sistematizada. Una vez definidas las variables así como las preguntas de investigación, las hipótesis de investigación, los objetivos que aspira cubrir nuestro trabajo, definimos el corpus específico sobre el que aplicaremos nuestro modelo metodológico. La definición del corpus viene marcada por la relevancia y pertinencia de los ejemplares seleccionados. Los tomos recopilatorios autoconclusivos seleccionados han sido editados originariamente por una de las grandes corporaciones editoras japonesas (Shogakukan). Dentro de nuestro país la distribución se ha llevado a cabo a través de la editorial que más lanzamientos *shōjo* tiene en su catálogo.

Definidas estas claves, en el apartado “Análisis de resultados” se discuten las principales cuestiones emergidas tras el análisis y aplicación del método al corpus de nuestra muestra. Esta argumentación ha buscado en todo momento aplicar de forma clarificadora los presupuestos de partida estipulados en el “Marco Teórico” así como

relacionarlos con teorías e investigaciones adyacentes. Nuestro análisis cualitativo se organiza en cuatro ejes claves. El primero, “Por una estructura emotiva del relato” basado en la representación de las claves del enamoramiento como epítome del ideal del amor romántico actual en conexión con los procesos de consumo y generación de deseo de las sociedades capitalistas postmodernas. El segundo, “Historias de amor” pretende mostrar las fórmulas típicas en las que el relato amoroso se presenta dentro de los *shōjo manga* analizados. El tercero, “Una tipología de personajes en el *shōjo manga*” aspira a conectar los roles de género establecidos en las historias tratadas en el corpus de análisis junto a la vinculación emocional que el lector puede sentir por esos personajes. Finalmente, el cuarto apartado “El discurso amoroso en el *shōjo manga*” pretende mostrar los recursos discursivos propios del lenguaje y la gramática del cómic utilizados para embaucar al lector de *shōjo manga* en sus redes emotivas y sensoriales.

La parte final de esta tesis doctoral presenta las principales conclusiones obtenidas así como el contraste de hipótesis para, en última instancia, pasar a analizar y discutir críticamente tanto el proceso de investigación realizado como la aportación científica del trabajo. Con respecto a esto, observamos que el discurso utilizado por el *shōjo manga* trabaja cooperativamente con las sustancias del contenido de los relatos amorosos que le son inherentes para reducir el margen de respuesta del lector o lectora potencial durante el consumo del relato. Los elementos específicos del relato del cómic como las viñetas, las imágenes o el texto funcionan en el corpus analizado como catalizadores de un ideal amoroso sujeto a convenciones patriarcales íntimamente ligadas a los procesos capitalistas y de consumo. Los resultados obtenidos con nuestra investigación permiten plantear una serie de líneas de continuación para la investigación que quedan plasmadas en el apartado titulado “*Tsuzuku...* Seguimiento y nuevas líneas de investigación”. Sujeto a este último epígrafe, se introduce un apartado dedicado a las posibles aplicaciones que este trabajo puede tener en distintos espacios teóricos y prácticos, siendo en todo caso una visión laxa de las potencialidades que se derivan de los resultados de investigación. Por último, se recogen las principales fuentes teóricas y documentales consultadas en el apartado de “Bibliografía”. En éste, se incluye además una lista de referencias de los *mangas* analizados y de los cómics citados a lo largo del trabajo en sus ediciones españolas con ánimo de facilitar su consulta si así se desea.

2

MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. ¿Una ontogénesis del cómic?

Los tebeos quieren entrar en la universidad.

Nicole Zande. *Le Monde*

No existe ningún gran arte que no esté acompañado de grandes estudios, de investigaciones, de un reconocimiento académico, institucional y cultural. Sabemos que algo es arte porque nos han enseñado a reconocerlo como arte. Podríamos decir que, casi más que las obras, es lo que decimos de las obras lo que convierte a algo en arte. Y del cómic se ha dicho muy poco y con muy poca enjundia, casi nada en comparación con el arte y la literatura tradicionales, e incluso con compañeros generacionales como la fotografía y el cine, que es todavía más joven, pero que están muchísimo más estudiados y, por tanto, mucho más reconocidos. O sea: sí, por supuesto, hacen falta muchísimos más estudios sobre cómic. Toneladas, vaya. Necesitamos cantidad y calidad.

Santiago García. Entrevista para www.laguíadelcomic.es

La primera pregunta obligada en todo estudio acerca de la narración gráfica parece ser “¿qué es un cómic⁶?”. Este es el primer interrogante que se plantea en esta investigación. Pero aunque esta cuestión ha de ser el punto de partida, no podemos enfrentar su respuesta con ciertas garantías de validez a no ser que respondamos a esta segunda pregunta: ¿se puede ofrecer una definición totalitaria del cómic? ¿Existe la posibilidad de enmarcar de manera acertada, certera y suficiente, en unas cuantas líneas, la descripción exacta de lo que es un cómic? ¿Acaso su esencia? ¿Se puede concertar una definición de un objeto que no ha tenido durante mucho tiempo acceso a los debates académicos y teóricos de los intelectuales, cuyo valor de uso, por tanto, ha incluido aspectos ajenos a la lógica filosófica del discurso académico?

Podemos partir de la premisa de que en un sentido ontológico el cómic es difícil (casi imposible) de delimitar. Si se busca definir de manera esencialista qué es o qué ha de ser un cómic es posible que se hallen demasiadas complicaciones a la hora de establecer unas condiciones necesarias y suficientes para acotar el concepto. Siempre existe algún detalle proporcionado o alguna omisión en la definición dada con capacidad

6 Conviene, antes de comenzar, aclarar aquí que acudiremos indistintamente al término genérico “cómic” así como a otros sinónimos utilizados como historieta, narración gráfica o tebeo. Puntualmente se discriminará entre otras formas nominales del producto como novela gráfica, *comic book* o *manga* cuando sea necesario.

para desestabilizar los argumentos que pretenden ofrecer una noción exacta y discreta del cómic. Lo paradójico de esta aparente indeterminación es que una gran mayoría de la población podría distinguir, más o menos claramente, qué es un cómic y qué no lo es, aunque nunca haya reparado en la cuestión de sus componentes sustanciales e inherentes. Una novela es completamente distinta de un cómic, como lo es una serie de televisión (a pesar de que operan lógicas similares) o de un videoclip. Pensemos en un primo o un sobrino al que llevamos a una librería o un quiosco y le pedimos que coja una novela, un cómic y, por ejemplo, una guía de viajes. Sin duda, nuestro joven familiar sería capaz de distinguir este tipo de publicaciones sin problema en tanto poseen suficientes elementos diferenciadores entre ellas. La novela normalmente se compone sólo de texto, el cómic tiene viñetas con imágenes y texto y el libro de viajes tiene fotografías de los parajes y costumbres de alguna región o país. El hecho de que casi intuitivamente, reconozcamos un cómic a la manera en que hemos imaginado que nuestro sobrino lo hacía, únicamente parece señalar algunos aspectos más o menos estables, relevantes y reconocibles como códigos formales. Es decir, identificaría precisamente aquellos elementos asociados a un tipo de narrativa gráfica que aluden tanto a una determinada configuración formal (viñetas, bocadillos, cartuchos...) como a la condición como objeto cultural de consumo (establecimiento de venta, precio asignado, tipo de formato,...). Quizá si solicitáramos de nuevo a nuestro recurrente primo o sobrino que nos trajese una novela gráfica, un *comic book*, un libro ilustrado y un catálogo de arte, por ejemplo, podría encontrar más dificultades ya que los códigos visuales y textuales de estos objetos son similares y no tan fácilmente discernibles. Con todo, estas *señas de identidad* que significan al objeto-obra cómic, han supuesto también la materialización de algunos prejuicios atribuidos a la narración gráfica como el infantilismo en los contenidos y el bajo precio en su venta (Jiménez, 2006, p. 192), su adscripción a la cultura popular y masiva o, incluso, la falta de calidad del producto.

Los intentos de esclarecer los límites categoriales y formales del cómic en tanto que publicación se han centrado, desde diferentes aproximaciones y disciplinas, en la búsqueda de las cualidades únicas del producto. Estas interpretaciones han apelado a aquellos elementos formales que lo señalan como un objeto distinto de otros como la novela, el foto-relato o el libro ilustrado. Como ocurre en muchas otras áreas de conocimiento, esta atención e interés por los elementos constitutivos fluctúa según se trate de un autor u otro o de un contexto socio-histórico u otro y afecta a la propia definición de cómic, ya que la aproximación científica determina el posicionamiento metodológico y por tanto el abordaje del objeto de estudio. Antonio Altarriba, uno de los más destacables investigadores del tebeo en nuestro país, señaló esta misma problemática en la estimulante introducción al número especial sobre cómic de la revista *Arbor* (2011). El autor criticaba duramente las pretensiones de los investigadores de localizar en un momento histórico concreto y demarcado el origen de los cómics y su consiguiente evolución. Dichas pretensiones venían definidas por el contexto geográfico

o la industria más cercana y, de ahí que estuvieran aunadas irremediabilmente a otros hitos de la historia⁷, como si así se legitimara de algún modo el medio.

Todas las hipótesis encuentran fundamento en un contexto social, cultural o, simplemente, técnico más amplio. Como si la historieta no tuviera su propio cauce evolutivo, como si careciera de una dinámica propia que explicara sus diferentes manifestaciones, los mencionados teóricos cuelgan, al menos apoyan, el origen del medio en acontecimientos de mayor envergadura o históricamente más estructurantes. Así, 1896 correspondería al momento culminante del “melting pot”, la caldera étnica de la que va a surgir la potencia dominante del siglo XX. La historieta cobra, desde esta perspectiva, una dimensión eminentemente norteamericana y contribuye a cohesionar, con sus historias sencillas y visuales, una población de origen y lenguas diversas. Töpffer y 1830 colocan el invento en la confluencia con el de la fotografía, en la crisis de la representación figurativa en pintura y, más genéricamente, al amparo de la revolución industrial. Hogarth en 1732 se encuentra bajo el impulso de una ascendente clase burguesa y del muy crítico espíritu de la Ilustración. ¿Y qué decir de 1450, la fecha propuesta por Kunzle? No solo es el arranque de la modernidad en Europa sino el inicio de la imprenta. (Altarriba, 2011, pp. 10-11)

La revisión historicista del origen del cómic evidencia el desacuerdo de los académicos con respecto al cómic. Además, a la imprecisión histórica cabe sumar la inexactitud a la hora de afrontar teóricamente el estudio del cómic.

El cómic posee una naturaleza híbrida que conjuga la multiplicidad de sus elementos constitutivos (tanto visuales como literarios) con la puesta en marcha de una industria y un mercado específico. Cuando hablamos de cómic, nos referimos a las imágenes y al texto que lo conforman, a la *iconicidad*, a la caricatura, a la articulación lingüística, a la estructura narrativa y visual, a ciertos códigos visuales aparentemente propios (líneas cinéticas, *gütter* o calles, didascálicas...), a la expresión, etc.; pero también al lector, a la interpretación y decodificación del consumidor, a sistemas de producción industrial, a obras reproducidas en serie, a consumo, a la implicación emocional, a los medios de masas, a la cultura popular... Hablamos de lo que constituye un cómic como objeto pero también de la circulación de dicho producto cultural en un determinado contexto social. Nos referimos, irremediabilmente, a un objeto-artefacto⁸, a cómo se genera ese producto y de cómo impacta en los distintos niveles de recepción y, por tanto, participa en la construcción de la realidad del público que lo consume.

7 El profesor de la Universidad de Sevilla y experto en cómics Jesús Jiménez Varea refleja esto mismo en las primeras páginas de su texto “El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios” (2006) conectando la aparición del cómic como compañero de viaje en el proceso de aparición de los medios de comunicación en el s. XIX. La postura determinista de Jiménez sitúa “la conjunción de la litografía con la máquina de vapor al mecanismo de la prensa alrededor de 1830 posibilitó el despegue de las publicaciones populares” (p. 192).

8 El Diccionario de la Real Academia española recoge en su primera acepción del término la definición “obra mecánica hecha según arte”.

De forma aislada, todos estos agentes y componentes que participan de la fenomenología del cómic pueden presentar elementos capaces de validar parte de la aprehensión del cómic, si bien son difícilmente asumibles en un único estudio. Entonces ¿cómo asumirlo como un objeto de estudio? Hasta ahora, una definición unívoca de cómic parece ser imposible de consensuar. Pese a lo cual, y teniendo en cuenta el discurso crítico existente, cabría preguntarse si necesitamos realmente una definición a la hora de entender, estudiar e interpretar los cómics. ¿Es imprescindible postular la existencia de una naturaleza intrínseca del objeto si lo que nos interesa es saber cómo es usado dentro de un determinado contexto?

Como contrapartida al imperativo de una ontología del cómic resulta muy útil detenerse brevemente en los argumentos que el filósofo del lenguaje Aaron Meskin plantea en su artículo *Defining comics?* (2007). Lo que este autor propone en su texto es que una definición de la esencia del cómic no parece necesaria para la evaluación o análisis del mismo, tanto menos si se trata de las aplicaciones, funciones o usos que un cómic o sus elementos constitutivos puedan tener. Una definición ontológica puede ayudar pero no necesariamente ser requerida para una labor etiológica, dado que en el trabajo de interpretación se necesitan otras destrezas más allá del conocimiento de la esencia pura del objeto estudiado (Meskin, 1997, p. 375).

Para Meskin, la preocupación máxima de las distintas propuestas teóricas⁹ que han ofrecido una definición de cómic ha sido la de asentar unos estamentos fundamentales y universalistas de éste y constreñirlos en unas cuantas líneas. Como consecuencia de este interés, el proyecto de la definición del cómic en un sentido ontológico y trans-histórico es insatisfactorio precisamente porque el cómic no puede entenderse como un ente trascendental sino como producto generado en un contexto socio-histórico específico. Meskin insta, en último término a abandonar el intento en favor de una concepción del cómic que atienda a su especificidad histórica y su evolución como medio. Bajo este punto de vista el cómic se concibe como un producto cultural y como tal se debe a la coyuntura histórica e idiosincrasia social que lo genera. La urgencia en la búsqueda de una explicación exacta, contorneada con líneas nítidas y claras supone además epitomar, homogeneizar y neutralizar, gran parte de los factores que intervienen dentro de su propia naturaleza como medio y como bien de consumo.

Pese a la poca operatividad de una definición universalista, este trabajo tendrá en cuenta las distintas aproximaciones que en este sentido se han hecho al estudio del cómic, tratando de situarlas en el ámbito de intereses que las ha generado y porque en definitiva participan en la confección de un espacio común entre el lector y la noción

⁹ Meskin alude en su artículo a tres autores muy relevantes dentro del mundo del cómic considerados como precursores en el estudio de las viñetas en el ámbito anglosajón: David Kunzle, autor que recopiló en un ambiciosísimo proyecto enciclopédico una más que completa *Historia del Cómic*; Will Eisner, autor de cómics y creador de personajes tan emblemáticos dentro del mundo de la historieta como *The Spirit* que reunió en *El Cómic y el arte secuencial* (1996) algunas de las primeras ideas fundamentales en torno al estudio del cómic y Scott McCloud, también autor y teórico del cómic que aúna en su obra *Entender el cómic. Un arte invisible* (2005) sus reflexiones teórico-prácticas sobre el medio cómic.

deliberadamente abierta y contextual a la que se acude a lo largo de este trabajo.

Este apartado pretende mostrar los problemas que surgen en la definición de cómic cuando se rige por un afán esencialista. Se intenta aglutinar las principales definiciones de la historieta realizadas por autores de reconocido prestigio (dentro y fuera de nuestras fronteras) para, posteriormente, identificar algunos lugares comunes entre todas ellas. Se busca ofrecer una definición operativa de cómic dentro del marco de esta investigación en la que atendemos no sólo a los elementos formales constitutivos del cómic sino a las consideraciones funcionales, sociales e industriales que participan en él. En definitiva, se opta por una caracterización de los cómics más que por una ontología de los cómics, porque, como señala el historiador Antonio Martín, “el cómic sólo es reconocible como realidad social si se tienen en cuenta los aspectos industriales y económicos que están en la base de su misma existencia pública” (Martín, 2003; citado en Pons, 2011, p. 265). Este estudio, por tanto, toma en consideración el cómic como un constructo donde entran en juego el objeto en sí como objeto-obra e, igualmente, el cómic como objeto-producto, es decir, como bien de consumo cultural donde entran en juego todas las dinámicas de las industrias culturales.

2.1.1. Hacia una caracterización del cómic.

El cómic, en su devenir histórico, es víctima de una suerte de abandono en tierra de nadie. Si se compara con otros productos culturales como el arte, la literatura o el cine, cuyo estudio ha generado ámbitos disciplinares específicos o áreas de conocimiento como la Historia del Arte, la Estética o los Estudios de Comunicación, para el cómic la carencia de soporte teórico-crítico es más que considerable (vid. Crhistiansen y Magnuseen, 2000, p. 7). Los cómics parecen sufrir una indeterminación disciplinar desde la que abordar su estudio por la multitud de elementos que conviven en él. No obstante, se puede hablar de la existencia en las últimas décadas de intereses disciplinares dispersos dirigidos hacia el estudio del cómic. Antonio Altarriba escribe que:

En estos cincuenta años de esporádica tradición teórica se ha avanzado lo suficiente para comprobar que el objeto de estudio es más complejo de lo que sus populares avatares permiten suponer. De hecho, el desconocimiento de algunas de sus claves, hasta de sus propios ingredientes constitutivos, motiva encendidos debates, propicia la discrepancia, a veces el sectarismo, y dificulta el asentamiento de modelos de análisis. Muchos “especialistas” seguimos sin saber qué es, cómo funciona, ni siquiera dónde empieza o dónde termina. (Altarriba, 2011, p. 9)

Una de las razones que dificulta la definición del cómic como objeto de estudio es su configuración a través de la naturaleza híbrida y compleja de un código verbo-icónico. En la introducción de la obra *El discurso del cómic* (1988) de Román Gubern y Luis Gasca, se dibuja esta problemática cuando los autores afirman que el cómic es “un medio de comunicación de masas de naturaleza lexicopictográfica, que aparecía como *singular encrucijada* del arte del dibujo y de la narración literaria” (p. 13) (las cursivas son nuestras). Esto mismo argumentó el conocido autor de cómics Will Eisner¹⁰ en su obra *El cómic y el arte secuencial*¹¹ (1996). En las primeras páginas del libro, Eisner señala la conjunción de los distintos elementos que conforman el cómic como una desventaja virtual a la hora de abordar su estudio a pesar de que los distintos componentes del cómic han sido analizados independientemente por distintas disciplinas académicas (1996, p. 5). Esta disparidad de elementos así como la segmentación de estudios que ha acarreado, es entendida por Eisner como un indicio evidente de que se trata, no ya de una aplicación más de las bellas artes, sino de un modelo de comunicación *sui generis*.

10 Will Eisner ha sido, además de uno de los grandes precursores del estudio teórico del cómic. Fue además creador de la serie *The Spirit*, publicada desde 1940 hasta 1952 o la novela gráfica *Contrato con Dios* de 1978.

11 La obra *El comic y el arte secuencial* (1996) es quizá una de las más recurrentes en el estudio del cómic. El trabajo de Eisner es, Junto con la obra de Scott McCloud *Entender el cómic. Un Arte invisible* (2009) uno de los pilares fundamentales sobre los que se han sustentado análisis e investigaciones posteriores sobre el cómic (vid. Christiansen y Magnuseen, 2000, pp.13-17).

En palabras de Eisner:

Cuando empecé a desmontar los complejos ingredientes, a consignar los elementos hasta entonces calificados de ‘instintivos’ y a tratar de examinar los parámetros de esta forma artística [el cómic], me encontré implicado en un “arte de comunicación” más que en una sencilla aplicación del arte (1996, p. 6)

De la propuesta de Eisner se puede intuir una posible sintomatología acerca del controvertido lugar del cómic como objeto de estudio: no solía ser elevado a la categoría de objeto de estudio dentro del mundo académico porque, como tal, escapaba a los modelos de estudio que las disciplinas existentes manejaban. Además si tenemos en cuenta su consideración como un artefacto ajeno a los circuitos propios de la cultura de élite como el cine *mainstream* o las novelas *best-sellers*, el cómic sigue sin recibir suficiente atención científica y crítica. Ámbitos disciplinares como los Estudios Culturales o los Estudios Visuales, que introdujeron en la investigación académica en torno a la cultura estos objetos desclasados, siguen mostrando un interés por el cómic que no deja de ser anecdótico. Esta carestía, unida a numerosos prejuicios asociados al cómic, ha favorecido la necesidad de legitimar su existencia de manera continuada. Aún hoy parece que necesita de acreditación por parte de las instituciones académicas (Groensteen, 2000, p. 29). Bien fuera por su inclusión dentro de la cultura popular masiva, por creencias sociales comunes acerca del carácter infantil o ingenuo de las obras o porque el papel (soporte tradicional del cómic) no era un material óptimo para la durabilidad del producto y su consecuente revisión y estudio, el resultado es que las historietas gráficas han tenido manifestaciones ínfimas dentro de la producción científica académica (*vid.* Cantero, 1991; Eisner, 1996; Groensteen, 2000; Sciuto, 2004).

Otras de las razones que parecen señalar el complicado acercamiento de la investigación a este medio es la consideración de que el cómic, como objeto de consumo en tiempo de ocio, una vez se consumía, carecía de valor. Las ediciones que se ponían en circulación durante los años 40 en España, por ejemplo, consistían en librillos de grapa cuya calidad en impresión en ocasiones dejaba mucho que desear (sobre todo si comparamos con las lujosas ediciones con tapas rústicas de hoy día). Esto supuso que muchos de los cómics consumidos se desecharan y acabaran en la basura siendo imposible su recuperación posterior (Ramírez, 1975). No es hasta finales de los años 90 y principios del 2000 que reviven las ediciones de lujo, encuadernadas en cartóné, con papel de calidad y a todo color, si fuera necesario. El formato se agranda e incrementa el número de páginas. Ello conlleva un aumento significativo en el coste de producción y por tanto del precio. Comprar un cómic se convierte así en una inversión que permite al consumidor visitar la obra cuantas veces desee.

Con la intención de cercar, aún someramente, la aproximación al cómic que consideramos en esta propuesta teórica, el cómic debe entenderse tanto un relato

con un lenguaje específico e igualmente como un producto cultural, un objeto de consumo. Estas dos apreciaciones, consideramos, pueden dibujar desde los distintos terrenos pertinentes, las especificidades que entran en juego cuando nos referimos a la narración gráfica, a la historieta, al cómic. Así, caracterizamos el cómic desde estas dimensiones no excluyentes y complementarias, la de la construcción de una determinada realidad contada y la de su consumo. La primera dimensión, tiene que ver con el carácter de resultado de una autoría concreta que selecciona una historia y la cuenta-dibuja de determinada manera bajo unos códigos establecidos y que son compartidos por el lector. El cómic es en esta faceta de su caracterización una representación de la realidad que podrá reforzar o cuestionar los valores establecidos, siempre desde el lugar “confortable” de la ficción. Pero el cómic es un relato que posee diferencias discursivas y formales que lo convierten en una forma de narración que lo distingue de otras. Es decir, entendemos que existen ciertas particularidades en el lenguaje del cómic que lo acaban convirtiendo en un producto diferente a una novela y distinto también de una serie televisiva o un largometraje cinematográfico. Esta visión del cómic se enhebra con la dimensión última, la del cómic como objeto de consumo. En esta última gran esfera de aprehensión del medio se debe tomar en consideración tanto los aspectos contextuales, el marco social que acoge la obra, así como su difusión y puesta en circulación entre un público específico. Aquí, en el encuentro del lector con el relato nos hallamos en la dimensión pragmática de la narración. En este espacio, se circula más allá de lo contenido en la obra lo que pone en marcha el complejo engranaje que se articula en el consumo de una narración.

2.1.2. El cómic ¿arte o medio?

Los cómics están apareciendo en las librerías como novelas y en los museos como arte.
Chris Ware

Aparentemente la primera cuestión que surge en torno a la definición del cómic es si debe considerarse arte o medio de comunicación. Enclavar, por tanto, el cómic en un fundamento epistemológico a través del cual abordar su estudio no es tarea fácil. Como hemos visto, por ejemplo, con las aportaciones de Gubern y Gasca o Eisner, para los primeros autores se trata de un “medio de comunicación de masas” mientras que para el segundo se trata de un “arte de comunicación”. Aún a día de hoy el debate sobre si el cómic es un medio masivo dentro de la cultura popular o el “novenno arte” sigue abierto. Y, aún a día de hoy, hay argumentos para sostener ambas concepciones y no por ello que deban ser excluyentes la una de la otra. El hecho de que el cómic pueda estar inscrito dentro del circuito del Arte y por tanto ser elevado a la categoría de “obra de arte” y considerado, por una cultura de élite, como tal es factible. De igual modo, que el cómic pueda ser considerado como un medio de comunicación es viable también si seguimos una definición clásica de “alguien dice algo a otro alguien a través de un medio”. Las finalidades del medio, eso sí, son de lo más variopintas en el cómic ya que pueden ir desde la información, la crónica de actualidad, la didáctica o el entretenimiento (fig. 3).

Una de las lógicas que dominan el sistema de producción de los cómics es la reproducción múltiple del “original”. Una de las características comunes de los cómics es su reproductibilidad. Un cómic se concibe, normalmente, para ser puesto en circulación en un determinado mercado, para un determinado público y ello condiciona la cualidad “aurática” en los términos en los que Walter Benjamin postulaba en su texto *La obra de arte en la era de la reproducción técnica* (2012). El cómic no se concibe como una única pieza original destinada a un museo, *ergo* no es Arte. Este atentado contra la originalidad y la genialidad de la obra de arte y del artista sumado a la distinción implícita entre una alta cultura (la de las Bellas Artes) y una baja cultura (la popular y masiva, ligada a los avances técnicos de la industrialización, de la fabricación en serie) no ha hecho sino dificultar la incursión del cómic dentro del ámbito puro del Arte.

Por otro lado, los cómics tampoco han llegado a calar en las disciplinas que estudian los medios de comunicación. Desde los estudios culturales existe una tradición extensa de literatura específica centrada en la cultura popular y ésta incluye, habitualmente, estudios sobre cómic. Sin embargo, el número de este tipo de trabajos es altamente limitado si se compara con aquellos que toman como objeto de investigación la novela, el cine, la televisión o incluso la música pop. Este abismo entre la cantidad de textos dedicados al cine y otros medios frente al cómic es señalado por Thierry Groensteen en su trabajo *Why are comics still in search of cultural legitimization?* (2000). Para el destacado teórico belga existen varios factores por los que el cómic continúa en un

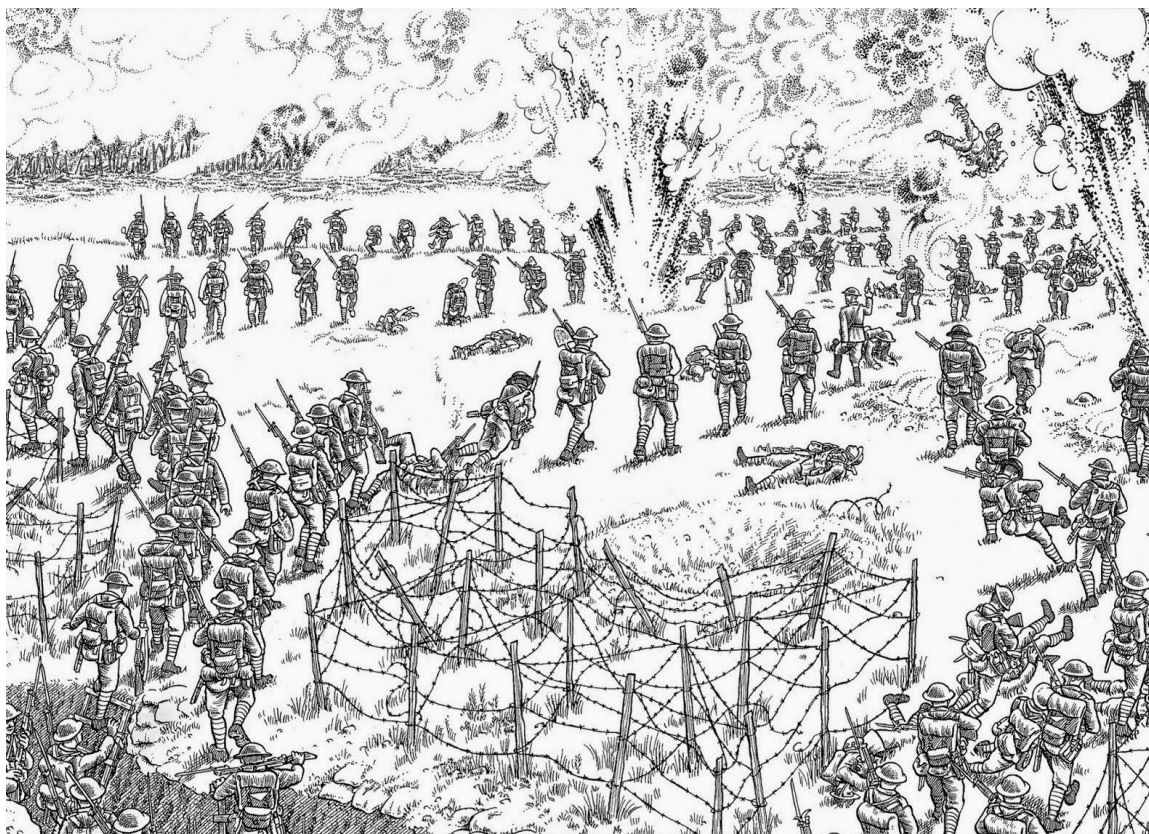


Fig. 3. *La Gran Guerra* (2014) Joe Sacco. Fuente: Joe Sacco y Literatura Random House.

espacio marginal dentro del mundo científico. En primer lugar, Groensteen señala la pérdida del público adulto del siglo XIX (2000, p. 30). La postura de Groensteen no aspira a anular al público infantil como consumidores habituales de cómic. Eran y aún siguen siendo una gran franja de lectores de este tipo de productos. Más bien, su crítica se centra en el hecho de que durante la primera mitad del siglo XX la producción de cómic se dedicara única y exclusivamente a historias para niños. Este hecho cercenó el discurso del cómic adulto hasta 1972, fecha en la que aparece la revista *L'Echo des Savanes*, la primera revista de cómics “sólo para adultos” en el contexto franco-belga (Groensteen, 2000, p. 30).

Se puede suponer una cierta equivalencia entre el contexto francés y español a colación de lo planteado por Groensteen. Desde sus orígenes, la historieta en España se ha dirigido a un público infantil-juvenil siendo éste uno de los pocos objetos de distracción que poseían los niños en el período de postguerra y durante el franquismo¹². En Estados Unidos, sin embargo, aunque existía una vinculación directa entre la niñez y la lectura de *comic strips*, la asociación de las tiras a la prensa escrita proporcionó que el público adulto también consumiera narración gráfica incluso más que los niños ya que estos últimos no eran los lectores habituales de los periódicos de la época. No obstante, el cómic en Estados Unidos tuvo que librar sus propias batallas al acabar estando al servicio de una politización y propaganda muy elevado durante el período de la II Guerra Mundial¹³ además de tener que reinventar las tramas narrativas con la llegada del *Comic Code Authority* (CCA) en 1954. En Japón, sin embargo, el consumo de *manga*¹⁴, aunque ha sufrido eventuales crisis, se encuentra mayormente institucionalizado. Desde sus orígenes el gran público consumió manga y la producción y especialización del mercado ha llegado en este país a unos límites difícilmente concebibles en occidente.

La infantilización del público llevó consigo, según Groensteen, otro obstáculo para el mundo del cómic: los educadores. Cuando las historietas gráficas se dirigían

12 La idea de que el cómic sirvió como único objeto de distracción para una amplia mayoría popular antes de la revolución de la televisión y el abaratamiento del cine es una premisa visible también en el discurso del *comic book* americano, tal y como manifiestan muchos artistas del medio. “Desde que aparecieron las primeras tiras de prensa en periódicos a finales del siglo pasado, esta popular forma de lectura ha contado con un público numeroso y, en particular, formó parte de la dieta literaria de muchos jóvenes” (Eisner, 1996, p.7)

13 Terenci Moix explica en su obra *Historia social del cómic* (2007) cómo la manifestación de los cómics de superhéroes sirvió no sólo como vía de escape de los horrores de la guerra sino también como instrumento de validación de los principios patrióticos que se promovieron desde el gobierno de Roosevelt y Truman. También resulta muy interesante la aportación de Francisco Manuel Sáez de Adana al respecto. El experto en cómic americano plantea cómo la obra de Milton Caniff *Terry y los Piratas* acaba convirtiéndose en una crónica de la guerra chino-japonesa y posteriormente de la II Guerra Mundial, llegando incluso a utilizarse como manual para que los soldados estadounidenses pudieran discriminar entre la fisonomía facial de los chinos (aliados) y los japoneses (enemigos).

14 ‘Manga’ equivale a cómic en Japón. La composición de la palabra mediante los ideogramas “man” y “ga” ha sido traducido como “dibujos irresponsables” aunque consideramos más correcta la traducción de “bocetos caprichosos” ya que se refiere al término original con que Hokusai bautizó su obra *Hokusai Manga*. Para una información más ampliada véase el punto 2.3.5. Breves apuntes para una micro historia del *manga*.

al público infantil y juvenil los educadores sintieron que debían proteger a los jóvenes lectores dada la supuesta maleabilidad de sus caracteres y personalidades. Los niños y jóvenes debían ser protegidos de aquellas conductas inapropiadas o contenidos de alta carga erótica que pudieran entremezclarse en las páginas de un cómic. Durante décadas los mentores, tutores, docentes y psicólogos ostentaron el monopolio de la materia y consideraron los cómics como objetos capaces de influenciar fuertemente la conducta. Como “ellos [los educadores] fueron los primeros en opinar sobre los cómics, sus ideas, por supuesto, perduraron en el pensamiento futuro sobre la materia”¹⁵ (Groensteen, 2000, p. 31). La preocupación ante la posibilidad de que el contenido y la forma de las historietas alteraran la inocencia de los jóvenes, llevó a estos grupos de presión a reclamar un código de censura o incluso la desaparición de los cómics¹⁶. La hostilidad creciente ante las historietas en el pasado abonó el terreno para que el mundo del cómic tuviera habituales y recurrentes problemas a la hora de ‘presentarse en sociedad’ como un producto de consumo cultural y un objeto de estudio científico digno. Ello derivó también, según Thierry Groensteen, en un complejo de inferioridad continuo. A llegar a considerar el cómic como un producto de paraliteratura¹⁷. Aún con todo, muchas de estas adversidades han sido compartidas por otros productos populares y como señala John Treat (cf. Napier, 2000, p. 4), la necesidad de validar ciertas prácticas culturales no deja de ser más que una pugna perpetua entre la cultura de élite (alta cultura) y la cultura popular o de las masas (baja cultura).

El sociólogo francés Pierre Bourdieu, en su estudio *La Distinción. Criterio y bases sociales del gusto* (2006), postula cómo la articulación del discurso del “gusto puro” promovido por la élite, formulaba, por oposición, un gusto inferior, el “gusto impuro” destinado a las masas. En la dialéctica conformada por el choque de los intereses en el conflicto de clases dentro de las esferas de consumo culturales, se arguyó el axioma de que las formas de cultura de las clases inferiores (la cultura de las masas) estaban

15 *Because they were the first to comment on comics, their ideas, of course, pervaded future thought on the matter.* (Traducción de la autora, en adelante t.d.a.)

16 José Lizar señala como tras la contención erótica en los cómic clásicos de los años 30 y 40 en Estados Unidos, se incrementa, tras la II Guerra Mundial, la existencia de personajes sexys y con una alta carga erótica que provocan una “ola de puritanismo y de censura, de recriminaciones, hace blanco en los comics.[...] Por ejemplo el psicoanalista norteamericano George Legman dijo en 1949: “Que los editores, dibujantes y autores de los comics sean unos degenerados, esto no tiene vuelta de hoja; pero ¿por qué se admite que millares de adolescentes reciban previamente esta degeneración?”” (citado en, Lizar, 1976, p. 47)

17 Aunque el objeto de estudio de Gemma Lluch se centra en la literatura juvenil resulta muy conveniente conectar su estudio con la idea extendida del cómic como forma de lectura menor imbuida por los mecanismos del sistema cultural donde se producen. Para Lluch, la paraliteratura presenta “diferentes marcas discursivas utilizadas para conseguir un tipo de lectura que produzca un placer rápido, fácil y que potencie la repetición” (Lluch, 2005) y estas marcas han delimitado en sumo grado la concepción del consumo de cómic en tanto producto de masas. Esta idea sólo parece superada por una nueva concepción del cómic que Santiago García (2010) designa con el cambio de nomenclatura de cómic a *novela gráfica* que supone una autoría libre no sujeta a la lógica de una editorial determinada y que se dirige a un público más adulto, constituyendo una forma de lectura compleja.

vinculadas con el gusto impuro y las obras legitimadas por las clases privilegiadas con el gusto puro. Este asentamiento, formaría parte de la definición del *habitus* bourdieuano. Para Bourdieu, ni el ‘buen gusto’ ni la ‘apreciación estética’, cualidades del ‘gusto puro’, son innatos, ni universales sino que son adquiridos y se naturalizan en un entorno de mismidad. En esta lógica, una persona nacida y criada en un entorno elitista donde sus formas de consumo culturales sean, en esencia, aquellas consideradas tradicionalmente como pertenecientes a la alta cultura (como la ópera o el arte conceptual contemporáneo) naturalizará e interiorizará ese comportamiento y tipo de apreciación estética como la normal porque es la forma de socialización e integración en la que se encuentra. Es decir, generará un hábito (*habitus*) en los sujetos inmersos en ese entorno. Esta forma primigenia de buen gusto se ampliará y reforzará en cada intercambio social que realice el individuo en cuestión. Pero el gusto puro sólo puede existir en relación de confrontación con el gusto impuro, es decir, asumiendo en todo momento que ha de haber una cara opuesta de la moneda y que ambas formas deben participar la una de la otra.

Frente a la fruición de pureza intelectual de las élites, el gusto impuro es el relacionado con el placer sensorial, el que deleita a los sentidos y por tanto es de fácil acceso y degustación. Así lo describe el propio Bourdieu:

El rechazo de lo que es fácil en el sentido de simple, luego sin profundidad, y “que cuesta poco”, puesto que su descifre es cómodo y “poco costoso” culturalmente, conduce con naturalidad al rechazo de lo que es fácil en sentido ético o estético, de todo o que ofrece unos placeres demasiado *inmediatamente accesibles* y por ello desacreditados como “infantiles” o “primitivos” (por oposición a los placeres diferidos del arte legítimo) (2006, p. 495).

Probablemente pueda pensarse que estas diferencias y conflictos se hayan salvado con mayor o menor éxito en otros medios como ocurre por ejemplo con el cine, donde la negociación discursiva entre la industria, la academia y el consumo popularizado del medio, ha permitido instaurar al mismo dentro de circuitos de consumo sociales más elevados. De este modo, el cine es el Séptimo Arte donde antes sólo hubo artificio y obnubilación para el pueblo. A día de hoy, el cómic ha superado mucho de las amplias barreras y parapetos que el pasado había levantado, incluso algunos han propuesto osadamente definirlo como el ‘Noveno Arte’. El afán de justificación sigue ahí, pero puede sobrellevarse dignamente aludiendo algún hito como *Maus*¹⁸ (1991) de Art Spiegelman o *Persépolis* (2003) de Marjane Satrapi. Los dibujantes de cómic cada vez necesitan menos justificación en sus producciones, aunque el estudio académico de la historieta siga requiriendo grandes estipendios teóricos para parecer digno.

18 *Maus* fue en 1992 la primera obra gráfica que ganó el premio Pulitzer. El galardón hizo que las miradas hacia el cómic se tornaran más curiosas descubriendo que no se trataba únicamente de historias para niños con superhéroes enmascarados y con capa. A día de hoy ningún otro cómic ha conseguido el galardón.

El cómic, y más ampliamente el concepto actualmente extendido de novela gráfica, está inserto dentro de la cultura aún popular, si bien no llega a ser tan masivo en su consumo como la televisión o el cine. Hoy día se puede adquirir un cómic en una librería normal o en una gran superficie, por ejemplo. Aunque el imaginario colectivo puede seguir pensando en el cómic como un producto menor, hoy día puede encontrarse más próximo al estatus de objeto de “culto”. Ello lo convierte en un objeto que establece un estatus diferencial entre quienes lo consumen y los que no, a pesar de que dicha discriminación no tenga porqué llegar, a día de hoy, a posicionarse como una diferencia social jerárquica de superioridad entre unos y otros. Los consumidores de cómic están, en el mejor de los casos, entre los márgenes de la cultura popular y la de élite. Pero en ese estado liminal, se definen (lectores y producto) como un *otro* que toma forma por oposición a lo que aparentemente no es: ni arte, ni medio de comunicación.

2.1.3. Tentativas para una definición antiesencialista de cómic.

Santiago García, historiador y guionista de cómics, recuperó en su libro *La novela gráfica* (2010) la definición que Dino Formaggio ofrecía del Arte y la adaptó al medio de la historieta gráfica. Con este juego semántico García planteaba que “cómic es aquello que los hombres llaman cómic” (2010, p. 42). Desde luego, el ser humano y sus estamentos sociales (construidos precisamente con esa intención de nombrar *lo que es y lo que no es*) tienen la capacidad para formalizar su entorno y su realidad inmediata. En el dominio de estas capacidades pueden decidir también que ‘lo que es’ deje de ‘ser’ llegado el caso. Aunque fuera nuestra voluntad la de generar una definición de cómic concreta e inalterable, es posible que una autoridad o incluso el paso de los años desacreditaran nuestro intento. En todo caso, en este epígrafe se aspira a formalizar un espacio común donde ubicar una propuesta operativa (la nuestra) de la noción de cómic.

Se parte de la presunción de que un cómic es, ante todo, un relato. Es decir, una construcción que nos cuenta una historia (contenido) a través de un discurso determinado (habitualmente mediante dibujos)¹⁹. El cómic tiene, por tanto, una intención manifiestamente narrativa. Sin embargo, no todo contenido narrativo ilustrado es un cómic ni toda imagen narra en un sentido estricto.

Por ejemplo, el pintor francés clásico del s. XVIII Nicolas Poussin realizaba extraordinarios cuadros que presentaban historias en un único lienzo. También el pintor Benozzo Gozzoli concebía obras narrativas usando el espacio pictórico como una superficie en la que tenían lugar distintas acciones en distintos momentos temporales. Se trataba de una representación de tiempo múltiple en un único espacio (fig. 4).

La narración múltiple es una herramienta que conocía la humanidad desde épocas bien tempranas y que, con la evolución histórica propia de cada disciplina, ha llevado a refinar los procesos y manifestaciones. Siguiendo esta primera propuesta de definición de cómic, cuyo interés es el contenido narrativo ilustrado de la obra, todo indicaría que la producción pictórica de Poussin o la de Gozzoli podrían considerarse como cómics. Huelga decir que estos trabajos nada tienen que ver con el cómic. Este ejemplo, aunque algo burdo, señala las dificultades en torno a las condiciones específicas y exclusivas del cómic. De Poussin y Gozzoli no decimos que son excelentes dibujantes de cómic, en todo caso podremos referirnos a ellos como excelentes pintores.

El *Diccionario de teoría crítica y estudios culturales* (2002) en su entrada a la voz “cómic” lo define como:

Serie de imágenes secuenciadas que transmiten un relato. (...) La palabra “cómic” es engañosa, pues, aunque muchos son humorísticos, la mayoría de los libros de cómics de la actualidad relatan aventuras y dramas. A pesar de

¹⁹ La distinción entre historia y discurso que se emplea es tomada de la obra de Seymour Chatman *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine* (1990)



Fig. 4. Nicolas Poussin. *Píramo y Tisbe* (1651). Óleo sobre lienzo. Fuente: Poussin/Museo Städelches Kunstinstitut (recuperado de <http://www.artehistoria.com>).

los esfuerzos de muchos editores y críticos por cambiar el nombre del género por “arte secuencial” o “novela gráfica”, el término “cómic” parece haberse impuesto. (Payne *et al.* 2002, p. 95).

Más allá de las limitaciones de la propia definición propuesta acerca del tipo de contenido (ya que en un sentido amplio no todo el cómic es “humorístico en su mayoría”) se introduce un nuevo matiz que distinguiría a la obra de Poussin y Gozzoli del concepto cómic: la secuenciación de imágenes. Sin embargo nada de lo que se puede leer en las líneas anteriores distingue al cómic de otros medios basados en imágenes secuenciales como, por ejemplo, el cine. Una nueva aportación al respecto podría dar otra dimensión a la propuesta: un cómic es un relato contado a través de imágenes secuenciales estáticas. Si se resalta el estatismo de la imagen se consigue excluir del terreno tanto al cine como la animación que, habitualmente, también cuentan historias a través de imágenes secuenciales, sólo que éstas son en movimiento. Sin embargo, esta definición continuaría incompleta, pues imágenes secuenciales fijas son también las que aparecen en algunas obras como la *Columna Trajana* (113 d.C) o el *Tapiz de Bayeux* (s. XI) y de ellas no decimos que son cómics. Scott McCloud, dibujante de cómics e investigador, sostiene que estas producciones humanas son los primeros ejemplos de cómics o proto-cómics (2005, p. 10). Las propuestas fundacionales de Scott McCloud se insertan dentro de lo que se describirá más adelante como la “tradición continuista” del origen de los cómics. Sin embargo, por muy sugerente y apetecible que puedan resultar estas sugerencias, carece de sentido retrotraer los primeros cómics hasta las pinturas rupestres. Así como no se puede nombrar a los pintores que utilizaban la narración múltiple en sus obras ‘dibujantes de cómic’, tampoco podemos decir que los encargados de decorar la tumba de Tutmosis III pretendían hacer un cómic que narrara el tránsito del faraón.

Para distinguir al cómic de los ejemplos citados y de otros que comparten con él la secuenciación de imágenes como, por ejemplo, la fotonovela, se podría aducir que las imágenes con las que se construye la narración son dibujos. Pero, en todo caso, se debe considerar la idea de dibujo en el cómic de manera mucho más amplia de la tradicional a lápiz y plumilla. Existen ejemplos de productos bajo la etiqueta de cómic que entremezclan diversas técnicas y fórmulas expresivas plásticas nada convencionales o tradicionales como las obras del reconocido Dave McKean (fig.5), en la que la ilustración y los retoques a través de tecnologías digitales modifican la idea tradicional del dibujo o la obra de Emmanuel Guibert *El fotógrafo* (2006) que introduce la fotografía documental como forma indisoluble del discurso en la obra (fig. 6). Por tanto, aunque el dibujo parece ser la forma predominante en el discurso del cómic no necesariamente toda la obra en su totalidad debe configurarse mediante dibujos, y menos aún cuando actualmente los medios digitales forman parte habitual del proceso de creación.

Varios autores en nuestro territorio han propuesto definiciones de cómic.



Fig. 5. Página de *Batman: Arkham Asylum* (1989) Grant Morrison y Dave McKean. Fuente: Morrison y McKean/DC Comics.



Fig. 6. *El fotógrafo* (edición integral del 2011) Emmanuele Guibert. Fuente: Guibert/Ediciones Sins entido.



Fig. 7. En la obra de Sergio García y Lola Moral, *Odi's Blog* (2008) [Dib>buks] encontramos un claro ejemplo de que para narrar un cómic no es necesario ni la existencia de texto ni la de globos ni la de viñetas. Fuente: Sergio García y Lola Moral/Dib>buks.

El experto y editor de cómics Luis Gasca, por ejemplo, plantea que un cómic puede “definirse como una narración gráfica en forma de viñetas, en las que los textos suelen hallarse encerrados en unos globos o nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales” (1969, p. 39). Aunque en principio puede parecer una explicación bastante acertada en tanto que alude a algunos de los elementos que se han asignado como prototípicos del lenguaje del cómic como la viñeta o los globos (los comúnmente llamados “bocadillos”) pronto se pueden observar algunas deficiencias. En primer lugar, las imágenes presentadas en los cómics no necesariamente han de estar contenidas en viñetas (fig. 7), sobre todo si entendemos la viñeta como el marco dibujado con líneas que delimita el espacio de la página en formas geométricas. En segundo lugar, Gasca presupone la aparición de texto escrito cuando realmente tampoco es condición necesaria que aparezca para que un cómic pueda definirse como tal. Que las didascálicas (los “globos o nubecillas” a las que alude Luis Gasca) salgan o no de la boca de los protagonistas es cuestionable. Como Juan Antonio Ramírez, acertó en señalar, “la mayoría de las veces son simples apéndices puntiagudos que «señalan» a los personajes” (1997, p. 195). También es igual de cuestionable que un cómic deba tener protagonistas —que además tengan que hablar— que presenten arquetípicamente determinados grupos sociales. Las representaciones no son siempre “arquetípicas” ni tampoco en todos los cómics se hace referencia explícita al grupo social al que pertenece el/los protagonistas. Por ejemplo, la obra *El dulce hogar de Chi* (*Chīzu Suīto Hōmu*) (2004-actualidad) de Konami Kanata nos cuenta la historia de un gato huérfano, Chi, que es acogido por una familia. Aunque lo zoomorfo ha sido una constante en casi toda la producción gráfica de historieta en amplios territorios, en este caso el protagonista de la historia es un gato. Esta presentación supone una ruptura con la afirmación de Gasca de la representación de grupos sociales arquetípicos.

Por su parte, los autores José María Parramón y Jesús Blasco definen cómic como una

narración gráfica, visualizada mediante series de cuadros dibujados, a partir de un guión previamente escrito, en la que existe un personaje central alrededor del cual gira el argumento. Este argumento se explica mediante diálogos que son postulados en cada cuadro y, a través de la acción, el movimiento y la expresión de los sujetos dibujados (1966, p. 28).

En esta definición se presenta nuevamente como esencial la representación de cuadros dibujados, pero esta misma definición podría aplicarse a las películas de animación o, incluso a manuales ilustrados. Otro argumento que se puede esgrimir en contra de la definición de estos autores es la de la existencia de un personaje central. Existen ejemplos de narraciones que no giran en torno a un único personaje como, por ejemplo,

la obra *Agujero Negro* (1993-2004)²⁰ de Charles Burns que cuenta la historia de unos adolescentes víctimas de mutaciones genéticas que los llevan a vivir al margen de una sociedad que los repudia. Otro ejemplo de protagonismo múltiple se puede apreciar en la ya mencionada *Maus* (1991). La obra cuenta dos historias distanciadas en el tiempo. Por un lado, explica la compleja relación de Art Spiegelman (autor de la obra) con su padre Vladek Spiegelman, un superviviente del Holocausto nazi. Por otro, cuenta la historia de supervivencia de Vladek en un campo de concentración tras el estallido de la II Guerra Mundial. El protagonismo se encuentra en *Maus* (1991) repartido entre estas dos figuras. En definitiva, cualquier cómic que contara una historia coral se opondría frontalmente a la proposición de Parramón y Blasco. En su última afirmación, la definición tampoco manifiesta cualidades exclusivas de los cómics. Como se ha visto con anterioridad, los diálogos entre personajes no son necesarios para el devenir de la narración ni tampoco que sean presentados en cada cuadro-viñeta mediante las condiciones que establecen estos autores. Aunque bien es cierto que sin acción no hay narración, el sentido general que adquiere la afirmación de estos autores en el contexto en que plantearon su definición (finales de la década de los años 60) hace pensar más en cómics de aventuras antes que en una categorización *stricto sensu* de la acción como agente constitutivo del relato.

Otra aportación a considerar es la que ofrece Román Gubern que define el cómic como una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (1972, p. 107). Gubern presenta una definición bastante correcta que recoge tanto la idea de la imagen secuencial como la posibilidad (o no) de que existan palabras en ella con una intención narrativa. Pero la visión de Román Gubern resulta tan general “como para permitir su aplicación a otras estructuras narrativas [...] que poco tienen que ver con la historieta” (Ramírez, 1997, p. 197). A la aportación de Juan Antonio Ramírez en esta crítica se podría sumar la que Aaron Meskin realiza en *Defining comics?* (2007) cuando plantea que la secuenciación de imágenes narrativas en las que se puede incluir texto escrito también puede ser una definición válida para, por ejemplo, los libros ilustrados para niños. Más allá de los apuntes de Meskin y Ramírez, el uso del término pictograma no llega a encajar dentro de las múltiples variaciones de historieta que existen.

El académico británico especialista en cultura popular David Kunzle, en su obra *The Early Comic Strip* define el cómic como “una secuencia de imágenes separadas [en las que existe] una preponderancia de la imagen sobre el texto [presentado a través de] un medio masivo que cuenta una historia tanto moral como de actualidad”²¹ (Kunzle,

20 La obra de Charles Burns *Agujero Negro* fue creada en varias entregas entre 1993 y 2004, fecha en que se publicó en el formato de tomo único con el que se comercializa en España bajo el sello editorial La Cúpula.

21 ...David Kunzle proposes the following definition of that category: a comic strip consists of “a sequence of separate images” that appears (and was originally intended to appear) in “a mass médium” and tells “a story which is both moral and topical.” (t.d.a.)

1973, p. 2, citado en, Meskin, 2007, p. 1). La restricción del tipo de contenido que Kunzle plantea es manifiestamente problemática. Tal y como Sara Sciuto Linares ha señalado en su texto “Hacia una definición del cómic” (2004), “el concepto de historia moral es más propio de las fábulas que del cómic y la narración de un hecho «actual» corresponde más a los periódicos y revistas de actualidad e información que a los cómics” (2004, p. 674). Hoy en día, con la multiplicidad de temas tratados en el cómic y su incursión en la lógica industrial (que conlleva reediciones de ejemplares y por consiguiente la actualización de las historias) parece poco acertado admitir estas premisas de Kunzle como necesarias dentro de la definición de cómic.

Para Juan Antonio Ramírez, el cómic es “un relato icónico-gráfico o iconográfico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí, sobre soporte plano y estático, y cuyos códigos (icónico y eventualmente literario) tienden a integrarse en sentido diegético-temporal” (1997, p. 198). El hecho de considerar el cómic como medio masivo difundido al público mediante la edición de ejemplares ayuda a discriminarlo de aquellos objetos que pueden compartir con él semejanzas formales tales como la secuenciación de imágenes o la narratividad. Para Ramírez, una de las cualidades esenciales del cómic es precisamente ésta, la “distribución popular en un soporte” (1997, p. 222). Para este autor, si un cómic no se difunde sea del modo que sea y por los medios que sean, no podemos llamarlo cómic. Aunque Sara Sciuto Linares defiende que

(...) si bien el destino ideal de un cómic es que llegue a manos de un público lo más grande posible y que, en principio, esta es la intención de todo autor de cómics, no es menos cierto que el hecho de que un cómic no llegue a publicarse no hace de él algo diferente. Un cómic es ya un cómic en el momento de su concepción. (2004, p. 674)

Ambas posiciones no son necesariamente excluyentes. Es cierto que un objeto no deja de ser algo por el mero hecho de no tener visibilidad pero, como ocurre con otros medios de masas, como el cine, las novelas o incluso la ficción televisiva, si el objeto no se da a conocer no hay conciencia de su propia existencia.

En resumen, parece que la definición de cómic debe organizarse en torno a dos ejes que unidos dan como resultado productos que se pueden identificar bajo la etiqueta de “cómic”. Por un lado, ha de atenderse a las normas constitutivas que lo forman y organizan como un objeto distinto a otros. Se puede adelantar que algunos de los elementos que caracterizan al cómic son la disposición en imágenes secuenciales sobre un soporte plano, que pueden incluir texto contenido o no en alguna forma. La naturaleza plástica del cómic, en tanto su construcción se refiere, queda comprometida por el dibujo aunque no de manera exclusiva y específica, al igual que tampoco es una condición indispensable el contener estos dibujos en formas que los delimiten y encuadren (viñetas). También se puede señalar que el cómic se configura como un relato

que manifiesta la intención de comunicar una historia en la que participan personajes o agentes que hacen avanzar la narración, sea ésta tradicional o experimental. Es lo que Scott McCloud denomina la clausura. Es decir, todas las imágenes secuenciales de la obra, yuxtapuestas deliberadamente, coadyuvan a la progresión del relato (McCloud, 2005, p. 9). Además de estas puntualizaciones de orden constitutivo o formal, no se puede pensar en los cómics sin atender a su puesta en circulación como producto masivo dentro de una cultura de consumo. Por tanto, el cómic se concibe con la intención de reproducirse en ejemplares iguales (copias) para difundirlo a través de un soporte cualquiera que sea su naturaleza (analógica o digital) para el posterior consumo de una audiencia potencial que busca consumir este producto de manera intencionada y deliberada. ¿Por qué introducir al público potencial en la ecuación? Bajo nuestro punto de vista, porque es una parte indisoluble de la idea de cómic. El hecho de que exista un público o audiencia potencial define que existe una labor de mercadotecnia, es decir, unas necesidades de consumo (de tiempo de ocio, por ejemplo) que se cubren con el consumo de un bien determinado como es el cómic. Además, esto produce un entramado industrial traducido en las editoriales que, además de generar productos propios y lanzarlos al mercado, inician procesos de intercambio y negociación con otras regiones para la adquisición de productos y la puesta en circulación en el mercado autóctono.

En resumen, nuestra definición operativa de cómic puede establecer, con cierta laxitud y generalidad, que un cómic es un conjunto estático de imágenes²² secuenciales (con un peso específico del dibujo dentro de la obra) organizadas de forma intencionada; que tiende hacia una clausura en tanto se configura como relato mediante una “solidaridad icónica” (Groensteen, 2007, p. 22) entre las distintas imágenes de las páginas; que normalmente transmite una información (una historia, un contenido narrativo) generada por un(os) individuo(s). Este relato se distribuye y se dirige a un público que puede ser más o menos específico (dependiendo del género de la narración y el estilo del autor) que además consume el producto de manera intencionada y selectiva. Dicho público obtiene unos estímulos y unas respuestas (sean las que fueren) del consumo del cómic que, si son favorables, permitirán una mayor o menor seriación o explotación en el mercado según sea la aceptación de la obra entre la audiencia que lo haya comprado y leído.

La definición que se ha expuesto aparece organizada en torno a los elementos formales que constituyen el cómic (cómic-relato), de la forma de difusión (cómic-medio) y también como un bien de consumo (cómic-producto). Sin embargo, y adelantándonos al lector avezado, la formulación de la definición adolece por su generalidad, esa que se ha puesto en entredicho en líneas anteriores. Para dibujar de manera más exacta una

22 Se utiliza el término imagen en un sentido amplio para referir tanto a los dibujos como a las palabras, onomatopeyas, didascálicas, líneas cinéticas y demás elementos formales que configuran los códigos “propios” del cómic. Para una revisión más profunda puede consultarse la obra de Scott McCloud (2009) o la de Daniele Barbieri (1998) recogida en la bibliografía.

caracterización del cómic como relato, como medio y como producto, se debe asumir su vinculación al contexto socio-histórico en que se crea, se produce y se consume. Al aparecer la necesidad de vincular el cómic con la realidad histórica brota además la idea de que el cómic está, ante todo, ligado a la idiosincrasia que lo acoge y por tanto, el cómic es algo fluido, movable y mutable, escasamente concebible y comprimible a una noción estrecha y fija. Nuestra argumentación, aunque altamente relativista, no es en absoluto despreocupada. Hay que situarse en los distintos contextos productores de historietas gráficas para comprender con exactitud que el cómic, el lenguaje narrativo secuencial y la industria actual del mismo son fenómenos circunscritos a situaciones y posturas muy específicas. No es, ni nunca serán lo mismo, ni funcionarán igual, la *Columna Trajana* (114 d.C.), *Steve Canyon* (1947-1988) de Milton Caniff, *La feria de los inmortales* (1980) de Enki Bilal o *Blue* (1996) de Kiriko Nananan. Es más, no es ni funcionará igual *BlueBerry* (1967) de Jean Giraud y *El Incal* (1980-1988) de Moebius, a pesar de que sea la misma persona la que dibujara los dos relatos.

2.2. Una histori(et)a general del cómic.



Rodolphe Töpffer©

Aunque el recorrido de investigación del mundo del cómic es relativamente reciente y disperso, la creación del corpus teórico pasa, inevitablemente, por plantear y establecer un orden discursivo. Esto es, trazar, en la medida de lo posible, las lindes que configuran el mapa histórico de los cómics. No es de extrañar que un amplio número de la literatura específica acerca del medio se haya centrado precisamente en su examen historiográfico. Existen aportaciones muy destacables que han contribuido a esta construcción histórica nutriendo las estanterías de títulos que aportan una cronología extensísima y útil del medio cómic. Cabe destacar autores como Javier Coma con *Del gato Félix al gato Fritz* (1979), Antonio Guiral con su elucidario *Del Tebeo al Manga. Una Historia de los cómics* (2013) en diez volúmenes o también, más recientemente, la obra de Gerardo Vilches *Breve Historia del Cómic* (2014). En este ejercicio de memoria y documentación, también ha habido lugar para aquellas revisiones históricas de carácter nacional o incluso localista. Dentro del primer bloque convenimos necesario destacar el trabajo de Ana Merino con su obra *El cómic hispánico* (2003) donde la autora revisita desde los años 40 hasta los 60 la producción gráfica de España, Cuba, Argentina y

México. También, la obra de Antonio Martín con su *Historia del cómic Español: 1875-1939* (1978) donde se pone el foco en los orígenes del medio en España o ejemplos más concretos tanto temporal como temáticamente, como puede ser la obra de Pablo Dopico *El cómic underground español, 1970-1980* (2005).

La aproximación que se plantea en este apartado no es en absoluto tajante a la hora de situar hitos fundacionales dentro de la historia del cómic. Más bien, este apartado pretende cubrir de manera contenida el necesario asidero espacio-temporal al que un trabajo de análisis de cómics debe acogerse. No se busca, por tanto, ofrecer ningún descubrimiento en relación a la historia de las narraciones gráficas sino presentar los datos más relevantes y asumir una postura crítica en relación a cómo se construye la historia de los cómics.

Con este rumbo prefijado, en lo que sigue se aborda las distintas perspectivas que a día de hoy debaten acerca de las primeras manifestaciones de cómic. Como en cualquier otra disciplina, en su origen, el objeto de estudio necesita de un anclaje en el tiempo y posterior taxonomía que sirva de manera funcional a los intereses de los distintos investigadores. De hecho, no existe un acuerdo concreto acerca del nacimiento y progresión evolutiva del cómic (Mazur y Danner, 2014, p. 7). La diversidad de posturas en la historiografía del cómic busca probar y justificar la existencia de los hitos fundacionales dentro de la tradición de la narración gráfica y se encuentran condicionadas, en buena medida, por el origen nacional que efectúe la propuesta. Es decir, el enfoque de la historia de los cómics depende, sobre todo, del autor que realice la aproximación y del espacio geográfico que ocupe. Como ya avanzáramos con la aportación de Aaron Meskin (1997), la ubicación del hito fundacional histórico del medio cómic puede llegar a determinar su propia definición, incluso su nomenclatura (cómic, *fumetti*, *cuadrinhos*, tebeo, *bande dessinée*, novela gráfica, *manga*, *manwha*...) (vid. Labio, 2011) dando cuenta de la interconexión existente entre el medio y la cultura que lo produce y consume. Antoni Remesar, en su texto "Cómic y ciencias sociales", incluido dentro de la colección *Neuróptica. Estudios sobre el cómic* (1983) a cargo de Antonio Altarriba, señala tres grandes vertientes a la hora de explicar el origen del medio de la historieta: la americana, la europea y la continuista (Remesar, 1983, p. 91). La revisión de estos grandes bloques que organizan el discurso histórico del cómic, ayuda y apoya nuestra idea acerca de que una configuración completa de la idea de cómic, pasa por su consideración como un producto asociado a las contingencias históricas, culturales y sociales que lo promueven y que no puede existir de manera coercitiva un único discurso histórico válido para el cómic.

La revisión histórica de las tres corrientes mencionadas es, no obstante, necesariamente breve debido a la existencia de estudios excelentes acerca de los orígenes del cómic y su evolución como lenguaje y como medio. Se incluye dentro de esta breve historia de los cómics dos discusiones más que, aunque conectadas con la historia del medio, no participan directamente de las construcciones históricas a

las que nos hemos referido anteriormente. Por un lado, se introduce dentro de este transcurrir histórico el reciente auge del concepto “novela gráfica” para comprender el lugar actual del cómic como producto que parece haber migrado de los bajos fondos de la cultura popular a un consumo de élite moderado. Por otro lado, no podemos dejar de hacer mención a la historia del cómic japonés (*manga*) ya que este trabajo de tesis doctoral asumirá como caso de análisis el *manga* para chicas (*shōjo manga*). En este punto, se tratará de situar histórica y socialmente el *manga* tanto dentro de la cultura nipona que lo genera como en la propia, que habitualmente asume errores de partida al enfrentarse a medios y obras culturales alejadas del contexto occidental.

2.2.1. Siempre estuvieron ahí: la formulación continuista del origen del cómic.

La postura o tradición continuista considera que las bases del cómic han estado presentes en las primeras formas de expresión plástica mediante del ser humano. Como apunta Remesar, según este punto de vista, “la expresión del movimiento se remonta a las pinturas rupestres, la secuenciación a los bajos relieves asirios, los bocadillos a las filacterias medievales, etc.” (1983, p. 91). Desde la óptica de la postura continuista se identificarían en clave de cómic o *proto-cómic* ciertas manifestaciones procedentes de la cultura antigua a partir de analogías con los objetos que actualmente se etiquetan como cómics. De este modo, artefactos tan dispares como la Columna Trajana, el Tapiz de Bayeux, algunas vidrieras o incluso los bajo relieves egipcios, podrían erigirse como dignos ancestros del cómic. Sin embargo, la postura continuista y los ejemplos que recupera de la Historia del Arte sólo manifiestan que la técnica (la *tekné*, el dominio de ciertas herramientas y habilidades hápticas) de articular imágenes en determinado espacio y secuenciarlas era algo que ya se conocía desde la Antigüedad.

Este conocimiento se ha ido refinando con el paso de los siglos y, como el investigador de BD²³ belga Thierry Groensteen (2007) señala, los artistas iluminadores dominaban los procedimientos de la narración secuencial en imágenes. A pesar del conocimiento de los maestros iluminadores, los libros ilustrados medievales no pueden considerarse cómics pues su producción se reducía a unos cuantos ejemplares manuscritos a los que un escasísimo número de personas, habitualmente clérigos y aristócratas, tenían acceso. De este modo, la premisa de difusión masiva que se ha planteado con anterioridad no se cumpliría. Pero otro factor obliga a pensar en la escasa relación entre estas primeras manifestaciones de narración secuencial y el producto cómic: la idea de lo popular. Los códices y libros medievales se destinaban a la élite de la época. El acceso a estas costosas obras ilustradas a mano de manera cuidadosa y minuciosa, se reservaba para los señores y los eclesiásticos que eran quienes detentaban el poder.

La tradición continuista presenta un gran problema en su defensa ya que oblitera, precisamente, la función que estas primeras manifestaciones de imágenes secuenciales cumplían en sus contextos socio-culturales. Todos estos objetos eran útiles en tanto que decoraban, rememoraban momentos históricos, explicaban el tránsito de muerte hacia la vida eterna, servían de protección, etc., pero no es posible asumir que se ajustaran a los mismos objetivos con los que se produce un cómic en la actualidad. El cómic puede emplearse como cualquier otra herramienta mediática para distintos fines (educación,

23 BD es la abreviatura de *Bande Dessinée* que es como se nombran los cómics en general, sin distinción de tipo o géneros, en el contexto de la industria franco-belga.

dogmatización, denuncia social, divertimento, etc.)²⁴, pero su consumo se asienta bajo la lógica del ocio sin que ello suponga un menoscabo de sus méritos como producto. Autores como Sara Sciuto Linares (2004, p. 675), Scott McCloud (2005) o el propio Eisner (1996) han señalado que el entretenimiento es uno de los fines fundamentales del consumo de cómic.

Will Eisner, planteaba que la finalidad última del *Arte Secuencial* tenía que ver con dos usos principales: el entretenimiento y la didáctica (1996, p. 139). Para Eisner el objetivo principal del cómic era entretener aunque en sus páginas se solían usar “técnicas de instrucción” (Eisner, 1996, p. 139) que podían fortalecer ciertos aspectos de la historieta (como la comicidad, el misterio, la intriga, etc.). Pero para este autor, las cualidades educativas se resumen como aderezos que finalmente se traducen en un aumento del entretenimiento en tanto que el relato cobre verosimilitud. Pensemos por ejemplo en algún álbum del archiconocido *Tintín*. Hergé se documentaba muchísimo acerca de los objetos que representaba en las aventuras de su intrépido reportero y su modo de trabajo se basaba en repetir calcos de los dibujos hasta lograr parecidos casi fotográficos con los elementos de la realidad a los que recurría para consolidar sus narraciones.

No parece descabellado deducir que el conocimiento que Hergé obtuvo pudo llegar a aquellos que leyeron sus obras a la vez que se dejaban atrapar por los lances de su eternamente joven protagonista. Igualmente, cómics que muestran episodios históricos son por ejemplo *Persépolis* (2003) de Marjane Satrapi, con la historia reciente de Irán o *Palestina: en la franja de Gaza* (2002) de Joe Sacco. Incluso obras plenamente de ficción como *Black Jack* (1973-1983) del japonés Osamu Tezuka pueden poseer ciertos contenidos educativos o divulgativos (figs. 8 y 9).

El fin último del cómic, en tanto que relato, es el de narrar algo a la audiencia, contar una historia, conmover al lector, en definitiva, entretener al sujeto que voluntariamente consume la obra. En esta forma de entretenimiento se asume que existirá, como ocurre con el cine o la televisión, productos específicos que soliciten del espectador una mayor complicidad con la obra o un mayor esfuerzo intelectual por su parte.

La necesidad de algunos autores de proclamar la existencia del cómic desde el origen de los tiempos se debe a una suerte de falta de convicción estética (Meskin, 2007, p. 374). Principalmente tiene que ver con que el estudio del cómic no fue tomado en serio hasta hace relativamente poco tiempo (Aaron Meskin y Thierry Groensteen lo sitúan 150 años atrás aproximadamente) y que los sujetos implicados en el estudio parecen necesitar una defensa que consolide sus intereses (Meskin, 2007, p. 373). Según esto, lo que se expone es que la tradición continuista dentro de la historia del cómic responde a una necesidad de justificar epistemológicamente el medio, una

24 Uno de los exponentes clave dentro de la nueva tendencia del cómic como crónica, a galope entre la manifestación artística y periodística se puede encontrar en la obra de Joe Sacco. Por ejemplo nos referimos a las novelas gráficas de este autor *Notas al pie de Gaza* (2009) o *Gorazde: zona protegida* (2005)

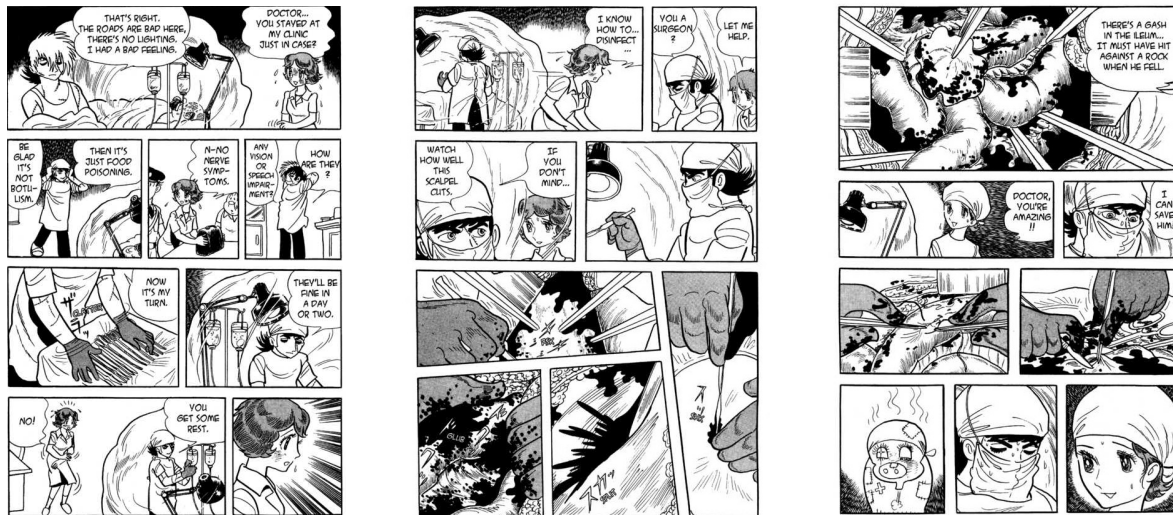


Fig. 8. La historia de *Black Jack* (1973-1983) de Osamu Tezuka cuenta las aventuras de un médico al margen de la ley al que acuden cuando las operaciones son aparentemente imposibles. La historia muestra una amplia gama de conceptos médicos que pueden transmitir a través de sus páginas ciertos conocimientos. Fuente: Osamu Tezuka/Akita Shoten (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

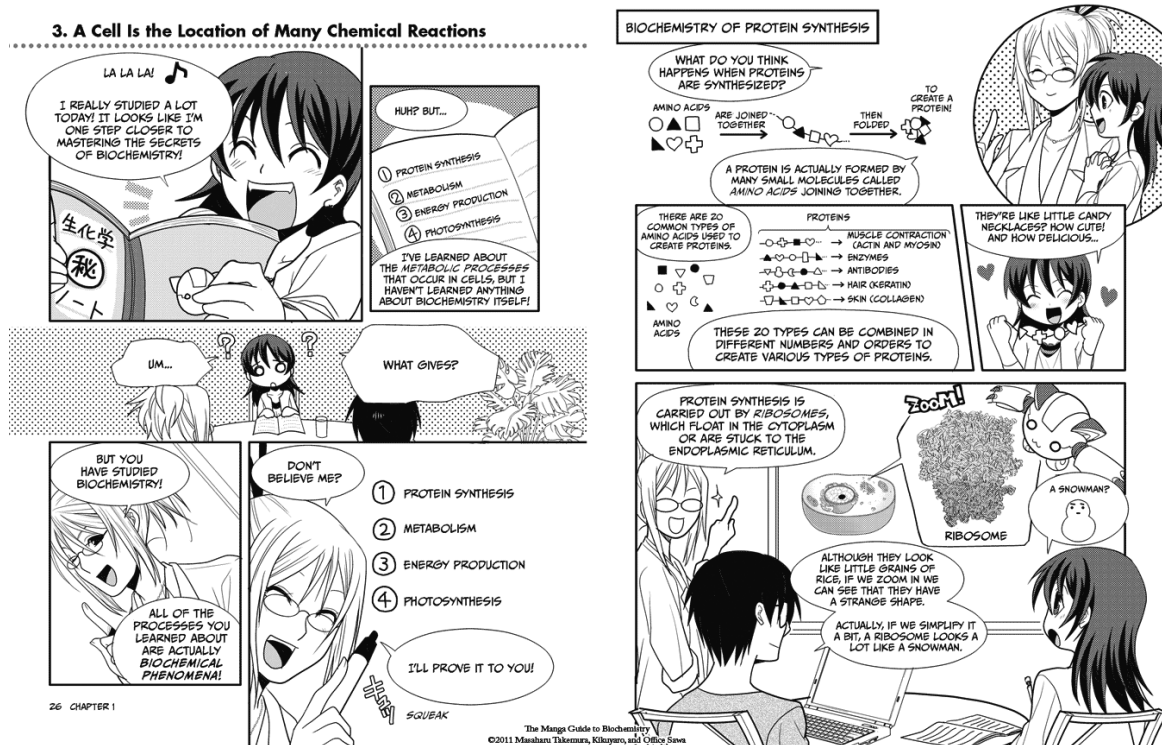


Fig. 9. *The Manga Guide of Biochemistry* (2012), tomo perteneciente a la colección *The Manga Guide Series*. Autor: Maraharu Takemura. Ilustración Kikuyaro: Prouctor: Office Sawa. Editorial: No Strach Press. La colección consiste en libros especializados en materias (cálculo, bioquímica, estadística, relatividad, etc.) explicados a través de viñetas. Fuente: Maraharu Takemura/Kikuyaro (recuperado de <https://www.nostarch.com/biochem>).

necesidad de elevarlo como objeto de estudio digno de ocupar horas de trabajo a los investigadores. Se trata de un posicionamiento inclusivo que busca legitimar el cómic mediante relaciones por analogía con referentes institucionalizados buscando la validez a través de la acumulación de casos. Es decir, se aspira al asentamiento normalizado e institucionalizado del cómic en la cultura y sociedad mediante su inserción como evolución lógica de ciertos objetos que ya han sido legitimados por la institución artística o los discursos científicos.

2.2.2. La tradición europeísta o el ingenio de Töpffer.

Hablar de los orígenes de la historieta según la tradición europea es hablar de Rodolphe Töpffer. Ernst H. Gombrich afirma que “a Töpffer corresponde el mérito, si queremos llamarlo así, de haber inventado la historieta dibujada” (1998a, p. 284). Rodolphe Töpffer, hijo de un pintor aficionado a los cuadros de género, se sintió atraído desde muy joven por el arte y la pintura. Sin embargo, su profunda miopía le impedía realizar las labores minuciosas que la disciplina pictórica requería. El propio Töpffer declaró que su inspiración en sus dibujos caricaturescos vino tras observar la obra gráfica de Hogarht (producida apenas un siglo antes) (Gombrich, 1998a, p. 286). De este modo, Töpffer podía seguir con su afición artística sin requerir un gran esfuerzo por parte de su deteriorada vista (García, 2010, p. 48). Aunque Rodolphe Töpffer gozó de cierto prestigio en su Suiza natal con la edición de algunas obras de poesía y prosa además de por su trabajo como docente, hoy día es recordado como el padre de la historieta, al menos de la satírica y al menos, dentro de la tradición europea.

Töpffer no tomó en serio su propio trabajo dentro del área de la historieta. Lo realizaba como entretenimiento para sus alumnos y para él mismo sin otra pretensión más que el divertimento. Estas creaciones que Töpffer produjo con la intención de amenizar a sus alumnos derivaron en alguna publicación, sobre todo, a raíz de que una de las historietas, *Le Docteur Festus* creada en 1827, llegara a manos de Goethe unos años más tarde, que escribiría:

Son demasiado absurdas, pero su talento e ingenio refulgen; en gran parte es completamente perfecto; demuestra cuánto podría conseguir un artista, si se ocupara de temas menos frívolos y trabajara con menor precipitación, y más reflexión. Si Töpffer no tuviera ante sí un texto tan insignificante, inventaría cosas que sobrepasarían todas nuestras expectativas (citado en García, 2010, p. 49).

A pesar de que Töpffer publicó alguna de sus historietas nunca se atrevió a cruzar los límites del absurdo y la inocencia de sus “garabatos” como el suizo gustaba en llamar. Siempre los legó a un ámbito más bien privado, pues aquellas obras que vieron la luz fueron duramente criticadas al considerarse como una “corrupción del gusto [...] y constituían en resumen una prostitución de un talento literario indiscutible” (García, 2010, p. 50).

En términos gráficos, Töpffer no descubrió prácticamente nada nuevo. Previamente, numerosos artistas y grabadores habían experimentado con la sátira y la caricatura, sin embargo, sí que puso en alza “la capacidad narrativa innata del dibujo” (García, 2010, p. 52). Esto es, la posibilidad de que los dibujos impelan la narración misma, más allá de su apoyo en el texto literario escrito. Como el propio Töpffer estipulaba en su *Essai de Physiognomonie (Ensayo de Fisonomía)* de 1845, “hay dos modos de escribir cuentos, uno en capítulos, líneas y palabras, y lo llamamos «literatura», y otro

mediante una sucesión de ilustraciones, y a éste lo llamamos el «cuento en imágenes» (Gombrich, 1998a, p. 284). Aunque este texto de Töpffer es considerado como una de las obras fundacionales en torno al cómic (vid. García, 2010, p. 50), el autor desconocía por completo que lo que hacía por vocación sería considerado con posterioridad como un medio de expresión masivo. Rodolphe Töpffer, intuía las posibilidades narrativas y expresivas de lo que hoy día llamamos cómic y por ello puede ser considerado como uno de los precursores fundamentales del medio.

De una revisión historiográfica más amplificada y conectada con antecesores y predecesores de Töpffer, en la tradición europea existen dos países que merecen especial atención en la producción historietística. La tradición satírica de la caricatura británica merece sin duda una breve mención, además de por su valor, por la influencia que tendría en el desarrollo de las publicaciones satíricas en el Japón de finales del s. XIX. El grabador William Hogarth fue una de las figuras seminales de la mirada ácida hacia el contexto político a partir del s. XVIII. Como señala Guzmán Urruero “a la llegada del siglo XIX, las revistas satíricas encuentran un generoso espacio en la prensa de las islas y cabeceras como «The Monthly Sheet of Caricatures» (1830) salen al encuentro de un público fiel, que disfruta con los dibujos humorísticos” (2006, p. 71). En 1841 aparecerá la archiconocida *Punch* que pervivirá hasta su cierre en 2002.

Otros países destacables en la producción viñetística en Europa, son Italia, Francia-Bélgica y España. Italia, destaca fundamentalmente por el talento de algunos creadores muy exquisitos formalmente como Guido Crepax, Hugo Pratt o Milo Manara. Estas publicaciones se ajustan a revistas para adultos donde se mezcla la estética personal de cada autor con una libertad erótica bastante clara, que, en el caso de *Valentina* (1965), por ejemplo, se encuentra salpicada de la conciencia psicoanalítica imperante en la época. En la producción franco-belga, aparentemente heredera de las estampas de Epinal, el desarrollo se produce principalmente en las primeras décadas del siglo XX en Bélgica, cuya culminación será el *Tintin* (1929) de Hergé (George Rémi “Hergé”). También hay que destacar la aparición de *Spirou* (1938) de Rob-Vel (Robert Velter). La producción foránea se alterna con las importaciones, especialmente las de procedencia norteamericana, a través de la revista *Bravo* (1940). En esa época (1930-1950) el cómic belga se caracteriza por su dibujo sencillo “ajeno al barroquismo descriptivo. De ahí que, por afán de síntesis, reciba el nombre de línea clara” (García, 2006, p. 301). No será hasta pasada la década de los 60 que se considerará la llegada de la “edad adulta” (*l'age adulte*) de la *Bande Dessinée* (BD) (cf. Mazur y Danner, 2014, p. 93) con el afianzamiento de la prensa satírica francesa cuyo baluarte sería la revista *Pilote*. El camino de la BD francesa hacia el mundo de los adultos ya había sido iniciado por la sensual *Barbarella* de Jean-Claude Forest en 1962. Autores como Dan Mazur y Alexander Danner (2014) o Groensteen (2000), focalizan esta madurez en las revistas satíricas como la mencionada *Pilote* y otras como *Linus* o *Charlie* cuyos ejes temáticos se articulaban en torno a la crítica social y política con una carga de irreverencia altamente ácida.

El cómic español, por su parte, inicia su andadura en el s. XIX vinculado también a la prensa. Según señala Gerardo Vilches en su libro *Breve historia del cómic* (2014) los historiadores consideran como el primer tebeo autóctono la obra *Dominguín* (1915) “aunque difícilmente pudo llamársele así, dado que el *TBO* no apareció hasta 1917” (Vilches, 2014, p. 48). La popularización de la revista *TBO* acabará dando nombre a las historietas producidas en el ámbito nacional (tebeos) y junto al *Pulgarcito* de la editorial Bruguera asentarían los primeros pasos de la industria del cómic español. El punto de inflexión de la Guerra Civil y la llegada del franquismo, hará que las historietas españolas queden muy condicionadas a los valores nacionales, lo que no quita que los años 40 supongan el esplendor de la industria (cf. Vilches, 2014, p. 50). En los años del desarrollismo en España sin embargo, hay que señalar la relevancia del papel de las agencias de autores, dedicadas a poner en contacto a los dibujantes con editoriales extranjeras. De este modo “las páginas de los cómics de editoriales como la británica Fleetway y la estadounidense Warren se llenaron de dibujos de toda una generación de españoles” (Vilches, 2014, p. 133). Esta forma de intercambio supuso que muchos autores publicaran en el extranjero, como veremos más adelante, y mantuvieran contacto con publicaciones más abiertas y más adultas que las que se publicaban en España bajo el régimen.

Una vez fue suavizándose el régimen franquista por el envejecimiento del dictador y hasta su completa desaparición, el cómic adulto es España llegó de la mano de las revistas satíricas franco-belgas a las que se imitaba y servían de inspiración a muchos autores del momento. En los años 80, esencialmente, los dibujantes de cómic en España comienzan a crear una conciencia de autor imposible de imaginar y mantener en la época dorada de los años 40 y 50, cuando la editorial mantenía unas condiciones de trabajo terriblemente asfixiantes²⁵. La madurez del cómic de los 80 trajo consigo la edición de numerosas revistas donde se importaban propuestas extranjeras así como editaban los autores españoles. Con un carácter *underground*, la crítica social se entreveía en unas páginas llenas de sexo, violencia y drogas. Ejemplos de esta época brillante, ácida y ochentera son las revistas *Creepy*, 1984 o *El Víbora*. Sin embargo, la profusión editorial de la época finalizará en la década de los 90 donde muchas de las publicaciones se extinguen. La más longeva fue *El Víbora* que según referencia Vilches, dejó de editarse en 2004. A día de hoy, poco queda de la edición de revistas. Sólo el semanario *El Jueves* perdura con un tono humorístico claro. En su lugar, un nuevo modelo basado en la reconcepción del cómic como “novela gráfica”, más próxima al libro de autor, se instaura en el panorama editorial español actual.

25 Según el historiador Gerardo Vilches (2014) el ritmo frenético de trabajo llevó a autores como Francisco Ibáñez, autor de los conocidísimos *Mortadelo y Filemón*, a copiar directamente tiras del autor belga Franquin, poco conocido en el territorio español de la época (cf. Vilches, 2014, pp. 131-134).

2.2.3. *Made in USA*: el origen del cómic como producto norteamericano.

Algunos acercamientos a la historia de las viñetas señalan que el cómic es originariamente un invento estadounidense (Payne *et. al.*, 2002). Esta posición es una de las más aceptadas en el ámbito teórico pues liga el origen del cómic (en primera instancia bajo la forma de tiras llamadas *comic strip*) al auge de la prensa masiva a partir de finales del siglo XIX y durante todo el siglo XX (Coma, 1979, pp. 9-28). Esto es, atiende tanto a sus aspectos formales como a su reproductibilidad y difusión en la sociedad. Dentro de esta aceptación, el cómic sería ya un consumible con un lenguaje propio asentado, al menos parcialmente, gracias a la herencia de las obras satíricas que llegaban del viejo continente europeo entre las que hay que destacar la obra de Wilhelm Busch, *Max und Moritz* (1865).

Pero la aparición del cómic en Estados Unidos conlleva hablar principalmente de una pugna por parte de los tres grandes editores de prensa de la época: Joseph Pulitzer, William Randolph Hearst y James Gordon Bennett; editores de los diarios *World*, *Morning Journal* y *Herald* respectivamente. Además, este origen entendido como la comunión de los aspectos formales del lenguaje del cómic y su reproducción bajo una lógica industrial y de mercado, posee un nombre propio, *Yellow Kid*. Durante el esplendor de la prensa escrita norteamericana, Pulitzer y Hearst especialmente, luchaban por el mayor número de ventas de sus diarios. En 1895 Joseph Pulitzer presenta en el *World* la obra *Hogan's Alley* dibujada por Richard Felton Outcault, de grandes viñetas cuya narración se centraba en una variedad de personajes de un suburbio donde destacaba especialmente uno: un chico ataviado con una camisa para dormir. Este personaje, presentaba su paramento impreso en su vestimenta (fig. 10) y aunque el *balloon* (el globo o bocadillo) también fue usado en esta misma obra para que los personajes manifestaran sus palabras, Outcault prefería insertar el texto escrito en algunos elementos gráficos representados dentro de la diégesis (Coma, 1979, pp. 10-11). Un año más tarde, Pulitzer probará su nueva tinta amarilla dando color al chico protagonista de *Hogan's Alley* de ahí que la obra acabe por conocerse popularmente como la historia de “*yellowkid*”, el “chico amarillo”.

En 1896 Hearst decide lanzar un suplemento dominical para el *Morning Journal* que llamará *American Humorist*. Para ello, contratará a Outcault con la intención de que prosiga las historias de *Hogan's Alley* bajo otra nomenclatura. Ahora sí, la obra pasa a llamarse como la conocemos hoy día: *The Yellow Kid*. Lo curioso es que esto ocurre mientras seguía publicándose *Hogan's Alley* en el *World* de Pulitzer bajo la plumilla de George B. Luks. Esta simultaneidad de los personajes en dos publicaciones distintas dará lugar a la primera sentencia judicial en relación a la publicación de un mismo cómic en dos distintos diarios y con diferentes autores (Outcault y Luks). En ella, Outcault será reconocido como autor, así como reconoce los derechos de explotación de la obra por parte de Pulitzer. La ley permitirá finalmente continuar ambas publicaciones siempre



Fig. 10. *The Yellow Kid* y *Hogan's Alley* ambas tiras de Outcault son un claro ejemplo de las luchas editoriales entre las cabeceras de periódicos en Estados Unidos y del origen del cómic. Fuente: Outcault (imágenes de dominio público).

y cuando se llamen de manera distinta: en el *World* será *Hogan's Alley* y en el *Morning Journal* será *The Yellow Kid*. Javier Coma señala esta obra como la primera presentada en entregas periódicas con protagonista fijo y la primera en la que se manifiesta una independencia ideológica del autor sobre los diarios que la imprimen; pero también, será el inicio de crudas pugnas comerciales por conseguir las mejores ventas mediante los suplementos semanales (Coma, 1979, p. 11).

Tanto el *World* como el *Morning Journal* estaban dirigidos a un público masivo cercano a las clases más humildes. Por su parte, la tercera cabecera en discordia, el *Herald* de Bennett, era la publicación preferida de las clases más altas. Richard Felton Outcault decidió dirigir sus esfuerzos a lograr la aceptación del público del *Herald* que tildaba de mal gusto su obra de *Hogan's Alley*, presumiblemente porque la historia se desarrollaba en un callejón de un barrio más bien marginal con personajes típicos de entornos desfavorecidos. En 1901 Outcault comenzará a trabajar para Bennett y en 1902, con el objetivo claro de generar una historia apta para la clase elevada, el dibujante creará *Buster Brown*. La historia de Buster Brown narra las travesuras (y consecuentes castigos con moraleja) de un niño aristócrata al que acompaña su perro, cómplice de sus sinvergonzonerías (Coma, 1979, p. 12). El éxito de acogida de la serie fue notable consiguiendo, incluso, adaptaciones al teatro. La última publicación de Buster Brown será en 1921.

Con posterioridad a su incursión en el *Herald*, Outcault volverá a ser contratado por Hearst dando lugar a un nuevo pleito, parecido al acaecido años antes por *Hogan's Alley*, que se resolverá de forma similar al anterior. El *Herald* conserva su derecho de explotación de la serie y a continuar la historia de Buster Brown con otro autor mientras que Outcault, como autor, preserva su derecho a reproducir aventuras de su personaje siempre y cuando lo designe con un nombre diferente a la obra original.

Para ese entonces, principios del siglo xx, los cómics son conocidos como *funnies* debido a su carácter cómico (*funnie* deviene de *fun*, que significa divertido en inglés). Las páginas de los *funnies* se imprimen en los suplementos dominicales a color lo que hace que se les conozca coloquialmente como *sundays*. Los *sundays*, normalmente, ocupaban una página y que advertía las dos grandes líneas de tratamiento que caracterizarían a los *funnies*. Por un lado la tradición augurada por Outcault con sus dos obras cumbres *The Yellow Kid/Hogan's Alley* y *Buster Brown*, vaticinan un tipo de tira conocida como *kid-strip* (Coma, 1979, p. 12). Las *kid strip* tienen un aire más satírico y de crítica que se muestra de manera encubierta bajo apariencias inocentes. De otro lado, una corriente de cómic que fundamentalmente centra su interés en el elemento fantástico aunque también recurra a menudo al protagonista infantil y cuyo hito toma forma en la obra *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay.

Las aventuras de *Little Nemo in Slumberland* destacaban por su carácter onírico y por el decorativismo de sus páginas. La estética de *Little Nemo* encajaba perfectamente en el formato de las grandes páginas del *Herald* en el que se publicaba debido a los

juegos de perspectiva que McCay generaba en la totalidad de la página. La aparición de las aventuras en sueños de Nemo, el niño protagonista, coincide cronológicamente con otras dos obras de corte fantástico aparecidas en la literatura: *El maravilloso mago de Oz* de Lyman Frank Baum publicada en 1900 y *El pequeño pájaro blanco* de James Mathew Barrie, escrita en 1902 y que incluía las primeras aventuras de *Peter Pan*.

Winsor McCay, tenía una dilatada carrera como creador de escenarios y decorados para grandes espectáculos y cabalgatas. Su formación y experiencia profesional, se traduce en *Little Nemo* en el virtuosismo con el que utilizaba perspectivas muy complejas en progresión de movimiento, como si una cámara realizara un *travelling*. Además del dinamismo, de marcado carácter cinematográfico, el detallismo en el dibujo (cargado de la opulencia circense de la que McCay era heredero) casaba a la perfección con las expectativas del público elitista al que el *Herald* de Bennett se dirigía. En 1906, la obra de McCay posee ya una madurez formal en la que se suprimen definitivamente los textos a pie de viñeta a favor del uso de los globos así como el texto de apoyo que aparecía bajo la cabecera del título (Trabado, 2012, p. 25). De igual forma, se disminuye el número de viñetas por página y se reorganiza con una clara intención narrativo-discursiva, es decir, los elementos discursivos apoyan y sostienen el propio acto de la narración (Trabado, 2012, pp. 19-35). Esta variación compositiva de la plancha hará que el tamaño de las viñetas se agrande ayudando a la magnificencia del despliegue estético de McCay (fig.11).

En *The Yellow Kid* se encontraba una de las características más normativas del cómic como es la aparición de un personaje protagonista, fijo, que semana tras semana sufre alguna aventura o acontecimiento. Sin embargo, en la obra de Outcault-Luks la narración no dejaba de ser autoconclusiva. Todo comenzaba y concluía en esa página dominical. *Little Nemo*, supondrá una fuerte innovación en el mundo del cómic ya que será la primera obra en establecer la continuidad del relato en los sucesivos *sundays*, generando una continuidad narrativa y una expectativa en el público. Cada nueva entrega supone la continuación de la anterior aventura en el suplemento (Coma, 1979, pp. 17-21). McCay utilizaba siempre la misma primera viñeta para comenzar el relato: Nemo se iba a la cama a dormir para intentar entrar en el mundo de los sueños (Slumberland). Cuando finalmente, en una de las entregas, Nemo consigue entrar en Slumberland el recurso de la primera viñeta “entorpecía la posible continuidad porque (...) la primera viñeta debía ser un empalme eficaz con la última de la semana anterior” (Trabado, 2012, p.24). Es así como la continuidad temporal rompe con la aventura episódica y crea líneas argumentales más amplias y sostenidas en el tiempo además de modificar la gramática discursiva del relato.

La migración de autores de un diario a otro tampoco escapó a la obra de Winsor McCay. En 1911, el autor comienza a editar las aventuras de Nemo en uno de los suplementos dominicales del editor Randolphe Hearst. *Little Nemo in Slumberland* cambiará entonces su nombre por el de *In the Land of Wondeful Dreams* para poder

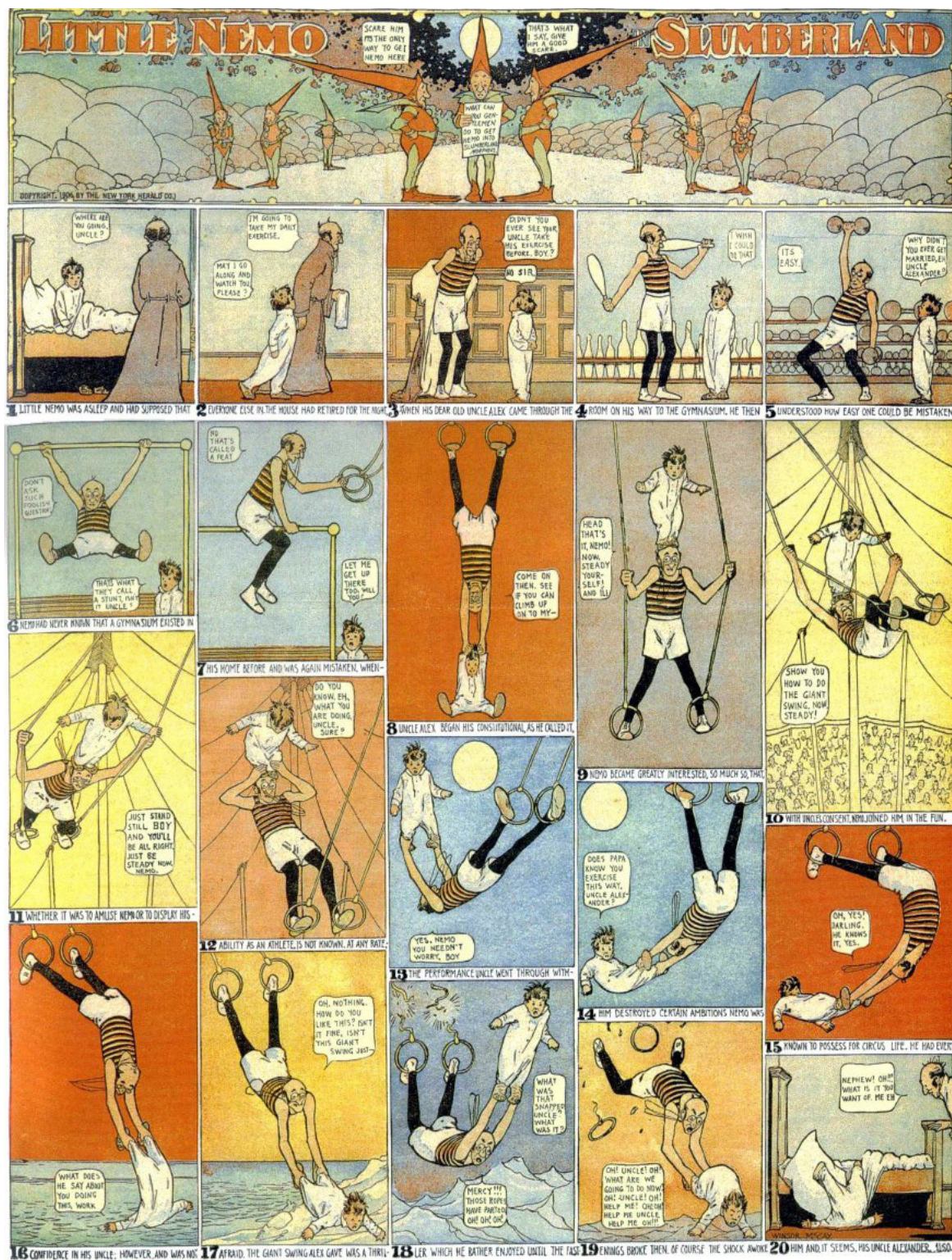


Fig. 11. *Little Nemo in Slumberland* (4 de febrero de 1906). Winsor McCay. Fuente: Winsor McCay. Recuperado de commons.wikimedia.org (bajo licencia Creative Commons)

ser publicado en la cabecera rival, tal y como había dictaminado la jurisprudencia en los casos anteriores de Outcault. Para Javier Coma, la obra de McCay “se alza como una esforzada pionera de los comics de ficción fantástica y como el precedente más válido de la continuidad argumental de las próximas décadas” (1979, p. 21).

Desde la postura americana, tanto Outcault como McCay son considerados como los padres fundadores del cómic en Estados Unidos. Si bien no son los únicos, sí son al menos los más reconocidos por el grueso de investigadores por su temprana aparición (finales del s. XIX y principios del XX) y por las innovaciones formales y narrativas que pusieron a disposición de sucesivos artistas del medio.

La postura americana postula, así, que el nacimiento del cómic está marcado por su inextirpable unión con los diarios de difusión masiva y por consiguiente, acepta una idea profundamente determinista con la tecnología. Aún habrán de pasar unos años hasta que el cómic se independice y comience a editarse escindido de la prensa, primero en revistas especialmente dedicadas a ellos y después en álbumes independientes. Las primeras manifestaciones del comic en Estados Unidos y su ligazón con la prensa demuestran la marcada interrelación entre el beneficio económico que la editorial debía obtener y la producción de historietas. El modelo editorial de prensa acabó desembocando a finales del siglo XIX y principios del XX en los llamados *syndicates*. Se trataban de agencias dedicadas a la distribución de cómics a las distintas editoriales (García y Urrero, 2006, p. 285). En los primeros años del siglo XX comienzan a publicarse en los periódicos, en forma de tiras (*strips*) en las cabeceras semanales y en plancha (página completa) en las ediciones dominicales, historietas más cercanas que incorporan temas cotidianos o sociales, más próximos a las realidades de los lectores. Ejemplos claros de esto son *Bringing up Father* (1913) de George McManus, que cuenta la historia de corte cómico de una pareja de inmigrantes irlandeses que hacen fortuna y no quieren desvincularse de sus antiguas amistades (*american dream*, idea de progreso). La acidez humorística de esta obra junto con *Krazy Kat* (1910, George Herriman), ejemplifican el punto donde se encuentran los *comic strips* de principios de siglo. En apariencia cómicos, se lanzaban al público infantil, pero la lectura de crítica que podía entresacarse permitía conectar también con el público adulto, fidelizando y maximizando la rentabilidad del modelo económico promovido por los *syndicates*.

Durante los años 30, Estados Unidos cae en una profunda crisis que tendrá su culmen en el crack del 39. Según señalan Emilio García y Guzmán Urrero (2006), esta época concurre con un momento de gran auge de los cómics “como medio de comunicación social” (p. 287). Es un momento donde el cómic de aventuras como *Terry y los piratas* (1934), *Flash Gordon* (1934) o *The Phantom* (1936) es altamente consumido así como otras historietas con temas más sociales como *Little Orphan Annie* (1924) o la satírica *Li'l Abner* (1934). En el ambiente de acción propuesto por estas obras se generará el caldo de cultivo perfecto para la aparición del género de superhéroes y el formato del *comic book*, encabezado por el hombre de acero: *Superman*



Fig. 12. *Gasoline Alley*, ejemplo más rotundo de paso del tiempo. La obra se publica por primera vez en 1918 e introduce como innovación el transcurso temporal no sólo en el discurso (entre viñetas) sino también en la diégesis. Los personajes van envejeciendo según avanza la publicación). Fuente: Frank King/Tribune Media Service.

(1938). La obra asentará los códigos básicos que continuarán de forma parecida relatos posteriores: “hombres uniformados de modo vistoso, caracterizados con uno o varios dotes sobrenaturales, defensores de la estabilidad social y, sobre todo, de los valores esenciales del modo de vida americano –el american way of life–” (García y Urrero, 2006, p. 287). Los superhéroes proliferan fácilmente hasta el estallido de la Segunda Guerra Mundial donde *Capitán América* encarna todos los valores ético-morales de Estados Unidos frente a la maldad del movimiento nazi que avanzaba en el conflicto en Europa. El conflicto exagera el carácter propagandístico de las obras de esta época contribuyendo a las instancias políticas a difundir y reforzar su propio mensaje (y su propia realidad) a los lectores.

2.2.4. La novela gráfica. ¿Un nuevo nombre para un nuevo producto?

Si el término ‘cómic’ ha tenido una discutida existencia dentro de los trabajos relacionados con el medio, el concepto de ‘novela gráfica’ no está exento de polémica. Utilizado por igual por la industria, el mercado y los autores, a día de hoy aún parece continuar el debate sobre si la llamada novela gráfica se trata de un nuevo género o de un mismo producto revestido con otra apariencia. ¿Es la novela gráfica una estrategia más del mercado? Efectivamente, la novela gráfica parece ser una estrategia comercial. ¿Es la novela gráfica una nueva forma de relato en imágenes? Se puede pensar que sí dado que se trata de una serie de elementos confluyentes que han favorecido una pseudo-emancipación del cómic y su inclusión en los círculos culturales institucionales. Pero ¿es realmente nueva, la idea de la novela gráfica? Los términos a los que se alude para definir la novela gráfica actualmente, vienen importados del contexto norteamericano donde los dibujantes de cómic buscaron su propia fórmula para independizarse de una industria asfixiante y restrictiva buscando una voz nueva y crítica. Ahora bien, existen ejemplos que demuestran que el término como tal fue usado en España mucho antes de que la moda de la novela gráfica actual irrumpiera en el territorio español con el nuevo milenio.

En los años 60 aparece la colección de *Novelas Gráficas de hazañas bélicas* publicada por la editorial barcelonesa Toray (Romero-Jódar, 2013, p. 83). Juan Antonio Ramírez, por otro lado, también habla de novela gráfica cuando explica el proceso de decadencia de las revistas femeninas en España en el primer lustro de los años 60. Según Ramírez, estas novelas gráficas no estaban dirigidas en principio a un público infantil sino a un *target* adulto. Sin embargo, la falta de evolución madurativa en las tramas que mantenía la misma marca ideológica de las cabeceras de los años 40 y 50 hizo que el género como tal desapareciera a favor de la fotonovela, mucho más acorde con la realidad que consumían las mujeres de la época (1975, p. 104).

Santiago García (2010), por su parte, considera el término como algo bastante reciente. Teniendo en cuenta el estado de letargo en el que el mundo del cómic estaba inmerso durante los años 90, ciertamente la novela gráfica se presenta como algo novedoso dentro del mercado editorial. En el momento en que la etiqueta editorial ‘novela gráfica’ aparece en la industria y el mercado autóctono la asimila, se produce una revalorización del producto. Los cómics, dejaron de ser esas obras para niños que contaban historias de superhéroes o travesuras para abrir una visión ampliada a los editores. Así, aunque parezca un asunto baladí, la llegada de las ‘novelas gráficas’ a grandes superficies conviviendo con novelas, ensayos y libros de autoayuda, favoreció que un sector no lector de cómics se interesaran por estos productos que parecían libros pero tenían dibujos en su interior.

Según el punto de vista de Santiago García, la novela gráfica alude a una forma plástica y narrativa del tipo cómic pero con distintas pretensiones y especificidades que la distinguen. Siguiendo a este autor, la novela gráfica está destinada a un público

adulto. Esto lleva a que el tratamiento de las historias se encuentre salpicado de temas sociales, denuncia de injusticias o dramas intimistas. De esta forma, la novela gráfica se escinde del *leit motiv* habitual de la aventura clásica del héroe en su concepción más arquetípica y maniquea, para presentar los dobleces, las aristas y sombras de los personajes y de la historia presentando narraciones más complejas y que retan de una manera más directa al viso-lector de comics (fig. 13).

La tendencia temática autorreferencial, es decir, el interés por contar historias con una fuerte marca autobiográfica, también es habitual dentro de los títulos enmarcados al amparo del concepto novela gráfica, aunque no tiene en ningún caso porqué ser así. El caso de la obra *Fresa y Chocolate* (2006) de Aurélia Aurita, sirve para ilustrar y desmentir lo comentado anteriormente. Por un lado, la historia nos presenta de manera ligera y amena la historia de los primeros momentos del idilio amoroso entre los protagonistas. Con algunos tintes dramáticos, el estilo fresco en el dibujo de la autora (que prescinde del entintado) y el habitual tratamiento humorístico y amable de los conflictos amorosos, hacen que en su conjunto la obra no se pueda circunscribir a los límites temáticos interpuestos por Santiago García²⁶ en cuanto a la oscuridad y dureza de otras obras llamadas novelas gráficas. De otro lado, la obra de Aurita es completamente biográfica, identificando perfectamente las personas físicas que encarnan sus personajes²⁷. Sin embargo, esta cuestión de la narración en primera persona no siempre ha de cumplirse en la novela gráfica, como evidencia, por ejemplo, la obra de *Beowulf* (2013) de David Rubín y Santiago García.

Un segundo punto que Santiago García señala como característico de la novela gráfica tiene que ver con su estructura como relato único, es decir, con el hecho de ser un trabajo autoconclusivo. La historia comienza y termina en un solo número o álbum que se publica de manera independiente. La novela gráfica, según García, no queda sujeta a los ritmos de periodicidad de otras publicaciones (como por ejemplo las revistas), lo cual puede desembocar en elegantes formatos de tapa dura con encuadernaciones muy

26 En julio de 2014 tenía lugar en la Universidad de Alcalá de Henares de Madrid una mesa redonda en el marco del curso de verano *Territorios de la novela gráfica. Historia, realidad, literatura, cine, intertextualidad y cómic*. Durante la sesión, expertos del sector (incluyendo a la crítica, con Álvaro Pons y Gerardo Vilches, y artistas del medio, con David Rubín y Javier Olivares) reflexionaron acerca del la entidad e identidad del producto 'novela gráfica' si es que éste lo tenía. Álvaro Pons, crítico especializado y colaborador en numerosas publicaciones y eventos en torno al cómic, señalaba que en la industria franco-belga no existía ningún conflicto ya que todos los productos eran llamados igual con independencia del público al que se destinase. De esta forma, en la industria franco-belga todo es BD así como en Japón, todo es *manga*, con independencia del público que lo consuma. En el caso japonés, para discriminar la infinidad de subgéneros que se producen, se especifica el público al que se destina mediante otras palabras (*seinen manga*, *shonen manga*, *shōjo manga*, etc.) para distinguir el tipo de historia que encontrará el lector y favorecer, en último término, el sistema de distribución editorial.

27 En el primer volumen de *Fresa y Chocolate* se evidencia claramente que los personajes representados son la misma Aurélia Aurita y su amante Frédéric Boilet, también dibujante de cómics. En el mismo volumen también se puede observar cómo el prologuista del tomo es Joan Sfar, también dibujante y amigo de la pareja. Por otra parte, en el segundo álbum de *Fresa y Chocolate* aparece Kan Takahama, dibujante de manga y amiga de Boilet.



Fig. 13. La obra de Alan Moore y Dave Gibbons, *Watchmen* (1986) es un interesante ejemplo del concepto actual de novela gráfica. Una obra que se enfrentaba completamente al ideal de los superhéroes imperante en las grandes casas editoriales, donde la trama argumental giraba constantemente en torno a las relaciones humanas y la propia condición de los sujetos en unos dilemas sociales poderosos que se circunscribían en un trasfondo de thriller y suspense. La finitud con que la serie fue concebida y comercializada (12 números que luego se convirtieron en un único volumen compilador) establecía una ruptura con la lógica de las grandes sagas de superhéroes que aún a día de hoy continúan editándose (por ejemplo, *Batman*, también de DC). La concisión de la obra puso de manifiesto el interés de algunos autores norteamericanos por realizar obras diferentes quizá hartos, en parte, de encontrarse atrapados en la vorágine productiva del mercado del *comic-book* sin encontrar un hueco para la expresión personal. Fuente: Alan Moore y Dave Gibbons/DC

cuidadas. Aunque lo más frecuente es la publicación en un único tomo, existen ejemplos editados bajo la etiqueta de novela gráfica que se comercializan en dos o tres números independientes. Dentro de nuestras fronteras encontramos la obra del ya mencionado David Rubín *El héroe* (2010) publicada por la editorial Astiberri en dos tomos de 280 páginas cada uno. También, en Estados Unidos encontramos la obra de Charles Burns *X'ed out* (traducida como *Tóxico* en España y publicada en 2011) y *The Hive* (en España, *La colmena*, de 2013). Los dos tomos, comercializados dentro de nuestras fronteras por Mondadori, corresponden a una trilogía que unifica un único relato. Igualmente, la primera publicación de *Persépolis* (2000-2003) se realizó en librillos de 88 páginas llegando a un total de cuatro volúmenes. Con posterioridad, *Persépolis* fue reeditada en un único tomo que aunaba todos los volúmenes anteriores. Aunque la unidad del relato en un único libro resulta un aspecto relevante dentro de la definición de la novela gráfica se puede observar que la publicación o no de un único volumen corresponde a una decisión autoral, por un lado, y a las contingencias editoriales, por otro con lo que no tiene que ver con la identificación de una cláusula determinante en la novela gráfica.

Más en consonancia con la propuesta de definición de Santiago García, encontramos la tercera característica de la novela gráfica. Esta puntualización tendría que ver con la autonomía del autor frente a los *syndicates* o las corporaciones editoriales. En Estados Unidos el dominio de las editoriales sobre sus historias y personajes ha llevado al dibujante a ocupar una esfera marginal y prescindible dentro de la cadena de creación. El guionista ostenta en este sistema productivo un papel mucho más estelar que el dibujante que puede ser fácilmente sustituido. La ausencia de potestad ante la obra así como un contexto social desilusionante, lleva a algunos autores norteamericanos de los años 70 a buscar un relato íntimo centrado en las experiencias personales o las miserias del día a día criticando la sociedad y la clase política de la época (Romero-Jódar, 2013). En esta línea, se destaca por ejemplo, y sólo por citar algunos, *Contrato con Dios* (1978) de Will Eisner o *American Splendor* (1976) de Harvey Pekar, que además contó con una versión cinematográfica a cargo de Robert Pulcini y Shari Springer Berman en 2003. De las cuestiones que parecen fundamentales dentro de la novela gráfica, la independencia del creador de la obra frente a las editoriales, supone, bajo nuestro punto de vista, la seña de identificación más clara. El tipo de relato o su tratamiento y el formato de comercialización, aunque parcialmente hayan contribuido a definir y distinguir la novela gráfica como un “otro” dentro del cómic, no constituyen categorías tan sólidas como la independencia autoral. Como en el caso de las novelas escritas con palabras, es el autor quien mueve la obra para ser publicada. El autor es propietario del relato y acude a aquella editorial que de manera más adecuada pueda distribuir su producto. El autor, por tanto, no se halla unido contractualmente de manera exclusiva con la editorial, como pudiera ocurrir con los dibujantes en plantilla de Marvel o DC, sino que tiene dominio y control sobre su obra.

2.2.5. Breves apuntes para una micro historia del *manga*.

Imposible para mí hablar de cómic japonés sin ponerlo en relación con el americano o francés.

J. M. Ken Niimura. Dibujante.

He estudiado y traducido manga cerca de un cuarto de siglo, y no tengo problema en decir que “manga” es simplemente la palabra japonesa para “cómic”. Es bastante tonto, en mi opinión, argüir que el manga es de alguna manera un medio fundamentalmente diferente. Pero sostener que vuestro propio trabajo, que nunca ha sido publicado en Japón, es “manga” y no “cómic” es dar paso a un ridículo bien merecido²⁸.

Matt Thorn. Profesor.

El primer extracto que abre este epígrafe corresponde a una entrevista que se realizó al dibujante español de ascendencia japonesa José María Ken Niimura del Barrio. La segunda cita ha sido extraída del blog del profesor del Departamento de Manga de la Facultad de Manga de la Universidad Kyoto Seika en Japón. *Manga* es la palabra que se utiliza para designar el cómic en Japón. Dentro de nuestras fronteras, de nuestra visión occidental, el *manga* ha sido identificado como el cómic procedente de Japón. No ha sido hasta relativamente hace pocas décadas que el conocimiento del manga se ha ampliado y se ha comprendido que su origen, lejos de provenir unívocamente de fuentes autóctonas del archipiélago del Sol Naciente, se produce en forma de amalgama de influencias culturales en distintos períodos de la historia japonesa. Aún así, intriga la afirmación que Matt Thorn realiza con dureza con respecto a aquellos sujetos occidentales que publican en occidente que denominan *manga* a sus cómics. Lo que se deduce de la entrada en el *blog* del profesor Thorn es que el *manga*, aunque es cómic, es inconcebible fuera de los límites de producción del mercado japonés. Es decir, ningún cómic que se produzca fuera de la lógica tremendamente exigente del mercado editorial nipón²⁹ tiene derecho a autoproclamarse *manga*.

Por su parte, la también profesora experta en cómic japonés Jaqueline Berndt de la Kyoto Seika nos advierte que desde finales del siglo xx el neologismo *manga* se ha instaurado como la manera de designar el cómic japonés, de origen japonés. Sin embargo, con la expansión en occidente del medio nipón durante los años 90 —la llamada “ola nipona” (vid. Madrid y Martínez, 2011) —, el término *manga* ha sido asignada también al estilo visual utilizado por algunos autores occidentales. El intercambio

28 I have been studying and translating manga for a quarter century, and I have no problem saying that “manga” is simply the Japanese word for “comics.” It’s silly enough, in my opinion, to argue that manga is somehow a fundamentally different medium. But to argue that your own work, which has never been published in Japan, is “manga” and not “comics” is to invite well-deserved ridicule. (t.d.a.)

29 La entrada del *blog* de Matt Thorn expone que un editor puede exigir a un dibujante de manga una media de ocho a dieciséis páginas completas. Disponible en <<http://matt-thorn.com/wordpress/?m=201503>> [última consulta el 7/08/2015]

cultural y estilístico dio como resultado categorías comerciales no oficiales como el “amerimanga” o “global-manga”. Esta fusión de estilos occidentales y orientales ha sido integrada con mayor o menor éxito en editoriales como Oni Press, Antartic Press o Dark House Publishing.

Del otro lado, el dibujante francés Frédéric Boilet se adscribió al término *Nouvelle Manga*³⁰ con el que se incorporaba como autor occidental-europeo en el mercado nipón y que supondría también una fuerte influencia para algunos autores-*mangaka*³¹ cuyas primeras obras vieron la luz al calor de las publicaciones alternativas japonesas como *Garō*. El movimiento *Nouvelle Manga* se asigna a una oleada de dibujantes en tanto franco-belgas como japoneses que toman como referencia uno de los muchos elementos distintivos del *manga*: el interés por contar historias cotidianas (adscritas al *gendai-geki*, o historias relacionadas con el drama cotidiano actual, es decir, ambientado en un período histórico contemporáneo por oposición al *jidai-geki* o drama histórico), o al menos, revestidas de cierta cotidianeidad.

En el avance de la nueva edición del Diccionario de la Real Academia Española la tercera acepción de *manga* recoge la definición de “cómic de origen japonés” pero también “género correspondiente al *manga*” o “perteneciente o relativo al *manga*”. La suposición que se puede aventurar con esta definición es que el *manga* se puede considerar como un género narrativo distinto dentro de la producción de cómic occidental o incluso como una cualidad de algún producto relacionado con el cómic japonés. Y esto, aunque cueste sostenerlo, tiene su razón de ser. Por un lado, si atendemos a la manera en que el medio del cómic japonés se introdujo en nuestro mercado nacional (principalmente, a través de la animación televisiva), el manga se instituyó fácilmente como un *otro* dentro de una propuesta más amplia de otredad como era el cómic en términos generales. Es decir, el *manga* servía, y aún hoy se presenta como una categoría útil, para delimitar aquello que es distinto al tipo de cómic que se produce en Occidente y se utiliza para marcar un producto que posee, en apariencia, una manera de contar y narrar distinta a la occidental. Simultáneamente, el lector de los distintos tipos de producto puestos a disposición dentro del mercado editorial español (aunque podemos aventurar a hacerlo extensible al mercado occidental en un sentido amplio) puede categorizarse y etiquetarse de manera cómoda dentro del mercado y diferenciar

30 El manifiesto de la *Nouvelle Manga* puede consultarse en <http://www.boilet.net/am/nouvellemanga_manifeste_1.html> [última consulta el 7/08/2010].

31 La palabra *mangaka* se utiliza para designar a los y las dibujantes de manga.

entre un *friki*, un *otaku*³² o un “respetable” lector de novelas gráficas.

Si observamos brevemente el mercado del cómic en España, actualmente, existen varias distinciones de productos en circulación. En un sentido amplio, y sin ánimo de ser totalmente rigurosos en las compartimentaciones sugeridas a continuación, se puede encontrar desde lo que se entiende como producto autóctono, tradicional cien por cien español, como son los famosos *Mortadelo y Filemón* de Ibáñez, así como un amplio elenco de personajes supervivientes de la época franquista que se reeditan o perduran como el *Superlópez* de Jan. Porque, sin duda, lo que mejor ha aguantado dentro del mercado español el paso del tiempo ha sido el humor³³ del “TeBeO” y la sátira anclada en las revistas semanales. También, entre las estanterías de las tiendas de cómic, se puede encontrar las obras de superhéroes americanas en diversos formatos. Desde ediciones de lujo hasta la fórmula del *comic-book*, a un precio más asequibles. Este sería el terreno de los archiconocidos *Superman*, *Batman*, *Los Vengadores*, *Capitán América*, *Daredevil*, *Spiderman*, *X-Men*, y así un largo etcétera hasta completar los macrocosmos generados por Marvel y DC, principalmente. Además, entre los estantes de nuestras tiendas encontramos BD franco-belga. Desde *Tintín*, *Spirou*, *Asterix y Obelix* o *Titetuf* pasando por aquellos autores españoles que se encuentran vinculados a la producción europea como puede ser el caso de Ana Miralles con *Djinn* (2001-actualidad) o *Blacksad* de Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales editado por el sello franco-belga Dargaud desde 2000 hasta la actualidad. Entre esta amalgama de productos se revelan a nuestra vista, principalmente por su considerable aumento de tamaño en cuanto a número de páginas, las novelas gráficas que tan prolijamente están llenando los estantes de grandes tiendas o pequeños comercios especializados. *Gosso modo*, todas estas opciones suelen ubicarse próximas, organizadas temáticamente o por orden de autores.

El *manga*, sin embargo, suele disponer de un espacio especialmente reservado para él mismo y que se organiza de manera también diferencial mediante clasificación temática, o de géneros que distribuyen a los lectores según su franja de edad o sus gustos en tanto a su condición de chicos-hombres o chicas-mujeres. Hacia donde nos dirigimos con esta suposición es que, lejos de que el *manga* se integre o forme parte de

32 La palabra *otaku* ha sido utilizada dentro de los circuitos de consumo del cómic japonés para designar a los fan del *manga* aunque, desde hace relativamente pocos años, se ha relajado su uso de manera que *friki* es la forma común para referirse, en última instancia, tanto al lector de cómic proveniente de Occidente como el lector de *manga*. Sharon Kinsella señala que el vocablo *otaku* se traduce en inglés como *nerd*, neologismo que también se utiliza en nuestro país para designar a los individuos que tienen aficiones alejadas de las socialmente aceptadas. Kinsella, no obstante, comenta que el término *otaku*, en origen, posee un significado más negativo, asociado a los sujetos que no son capaces de comunicarse correctamente con sus iguales y por tanto, son incapaces de establecer lazos de amistad y pasan la mayor parte de su tiempo en casa (Kinsella, 2000, p. 128). Siguiendo a esta misma investigadora, el término *otaku* viró su significación peyorativa en la década de los 90 hacia una postura mucho más relajada y distanciada, asumiendo que el *otaku* era el sujeto circunscrito a la subcultura de los videojuegos, la informática, la animación y los *manga* erigiéndose como clave de la sociedad postmoderna japonesa (Kinsella, 2000, p. 129).

33 En este marco amplio se podría incluir también las revistas satíricas como *El Jueves* si bien este tipo de producto obedece a otra categoría.

la forma global de consumo del cómic en España, normalmente es ubicado, atendiendo a criterios de diferenciación, a parte del resto de producción viñetística puesta a la venta (igual que puede ocurrir, por ejemplo, con el género de superhéroes americanos). Ya sea por criterios de localización, por la segmentación de público o porque realmente, se considere una tipología exageradamente distinta al resto de narraciones gráficas disponibles en el globo universal, dentro de la lógica bipolar de nuestra cultura, se nos presenta intencionada o ingenuamente como un producto diferente del resto.

Esta diferencia, quizá sólo sea visible parcialmente y no sea evidente en todos los aspectos que atraviesan el *manga* como producto cultural dentro y fuera de Japón. Sin embargo, sí que han servido a un discurso hegemónico interesado que se permitía ojear con recelo *lo oriental*, alimentado en parte por el desconocimiento, como veremos a continuación. Es decir, esta apreciación como un “otro” dentro del “otro” del cómic, ha supuesto para el *manga* una cierta obliteración por parte del mundo del cómic, que ya de por sí dentro de la academia es bastante reducido. En el *blog* especializado en cómic “La cárcel de papel” del crítico e investigador Álvaro Pons, se puede rescatar el siguiente comentario: “lo malo de que todo el manga siga un estilo similar es que me leí cuatro hace 10 años, no me gustaron mucho y ya no me he interesado más por el aspecto tan parecido que tiene todo... y seguro que hay grandes obras maestras, pero me parece buscar la aguja en el pajar” (karloskartoons.com, citado en Pons, 2009). La poca permeabilidad que muchos consumidores de cómic manifiestan ante el *manga* es visible en los circuitos no oficiales de información o los encuentros sociales como los Salones del Cómic. Bajo nuestra visión, creemos que es perceptivo abordar la aprehensión del concepto *manga* y de su propia identidad como bien de consumo cultural, de una manera comprensiva que intente incluir tanto su organización dentro del discurso tradicionalista del arte oriental así como los aspectos que adoptó la narrativa gráfica japonesa de las estancias de occidentales dentro de sus fronteras. Con esto, conviene advertir que la evolución social japonesa no ha sido tan sincrónica como puede ser el desarrollo en Europa, por ejemplo. Japón, en su calidad de archipiélago y por su organización jerárquica feudal, estuvo hasta los inicios del s. XIX prácticamente aislada de toda influencia extranjera, más allá de los escasos contactos comerciales o sus procesos de sometimiento/colonización como el caso de Taiwán, que fue cedida por el gobierno chino a Japón a finales del siglo XIX. Por tanto, el acto de comprender el *manga* y definirlo pasa por situarlo en un recorrido histórico más o menos amplio y proyectar su sombra definidora hacia el sistema de producción y mercado que lo sustenta y, de alguna forma, lo articula y define. Esta suerte de materialismo histórico, en tanto que se propone que el proceso de producción y mercantilización define el propio producto, no puede ser del todo tajante. Cuando se problematizaba acerca del origen del cómic como invento europeo, americano o simplemente como una capacidad de potencia narrativa que siempre estuvo ahí, para obtener una visión amplia y más o menos nítida del objeto de estudio hay que realizar un ejercicio de distanciamiento,



Fig. 14. La obra de Fumio Obata *Casualmente* (2015) pone de manifiesto la conflictiva definición del *manga*. Obata, fue formado según los principios rectores de las bellas artes en occidente. Obata desarrolló su formación artística dentro de Reino Unido, donde actualmente reside y trabaja. La organización de su obra *Casualmente* se atiene al ideal de novela gráfica-álbum de estilo europeo. Un formato de mayor tamaño, condensando una historia única, con una obra contada “a la europea” con dibujos de línea clara y definida coloreados mediante acuarela. Fuente: Fumio Obata/ECC.

de toma de perspectiva, que nos permita asumir la mayor parte de caras en la realidad polimórfica que es la configuración del cómic. Este mismo ejercicio ha de realizarse con el *manga*. Entonces, no se trata sólo de concretar hitos fundacionales, sino de asimilar una rica expresión cultural cuyo desarrollo toma en consideración diferentes cuestiones que tienen que ver tanto con la tradición artística japonesa (que es, a su vez, una importación de la gráfica de China y del extremo oriente), con la introducción de las innovaciones mecánicas y lingüísticas de Occidente a través, fundamentalmente, de las revistas satíricas y el cine y por último el carácter dinámico y de innovación que supuso una figura esencial dentro de la historia del *manga*, el autor Osamu Tezuka.

Es estas observaciones, se atiende también, el impacto que otro gran hito histórico tuvo en la cultura japonesa como es el acontecimiento de la II Guerra Mundial, su participación y los trágicos sucesos de los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki. Estos últimos hechos determinaron, en cierto modo, el medio del cómic japonés, tanto temáticamente como estilísticamente, debido a la crisis de identidad que sobrevino a la sociedad japonesa. De este modo, en lo que sigue, se realizará una prospectiva que tampoco pretende articular una historia del *manga* global que acompasa la historia de Japón. Más bien, asumiremos que sin la tríada combinatoria de occidente, la tradición artística del extremo oriente y la innovación llegada tras el desastre bélico, el *manga* es probable que hubiera prosperado en un modo distinto al que conocemos a día de hoy.

2.2.5.1. Un punto de partida. Katsushita Hokusai 'Manga'.

En 1814, Katsushita Hokusai, el famoso estampador nipón autor de *La Gran Ola de Kanagawa* (1830-1833) decide agrupar una serie de bocetos rápidos y dibujos sueltos que incluyen desde caricaturas, escenas tradicionales o típicas y costumbristas, objetos, plantas, piedras, animales y hasta representaciones de *bakemono*³⁴ (fig. 15).

La ecléctica obra, híbrido entre el cuaderno de artista y el catálogo de un naturalista curioso, mezclaba estos contenidos ilustrados y se comercializaría con el nombre de *Hokusai Manga*³⁵. Aunque no se trata del primero en utilizar el vocablo *manga*³⁶, a lo

34 Coloquialmente, la palabra *bakemono* se refiere a los fantasmas dentro de la mitología japonesa. Un sentido más exacto de la palabra, no obstante, nos lleva a identificar el rico catálogo mitológico japonés que designa con los términos *Obake/Bakemono* a cierto tipo de *Yokai* (seres sobrenaturales) que han asumido una transformación temporal. Por ejemplo, son recurrentes en la iconología japonesa la transfiguración en mujer del *kitsune* o zorro o en joven del *tanuki* o mapache.

35 La publicación, que ya fue relevante es su tiempo, es desde el s. XIX y a día de hoy una de las colecciones de ilustración japonesa más valoradas dentro y fuera de su país de origen. Como Berndt señala, se trata de una compresión de cerca de 4000 páginas con un repertorio visual rico, variado y atractivo por la frescura del trazo. El *Hokusai Manga* suele valorarse como un texto esencial en los estudios acerca de la caricatura y el humor japonés (c.f. Berndt, 2009, p. 2.)

36 Ese mismo año, el también grabador Aikawa Minwa comercializará su *Manga Hyakujo* (100 chicas dibujadas) donde se representan a cien jóvenes muchachas en sus quehaceres diarios (McCarthy, 2014, p. 7)



Fig. 15. Página del *Hokusai Manga*, vol. 2. (1876) Katshushika Hokusai Fuente: *Hokusai* [colección de estampas japonesas digital]. Universidad Complutense de Madrid.

largo de la historia se ha situado al autor como artista seminal que inaugura la posible historia del cómic japonés. En parte, por el carácter parcialmente narrativo de algunas de sus propuestas que dividen en dos las imágenes estampadas, a modo de díptico y que pueden entenderse a día de hoy como versiones primitivas del *gutter* —ese espacio entre viñetas donde la magia narrativa acaece—. Pero cabe advertir que los términos en los que se identifica la palabra *manga* de Hokusai hoy día no existe, ya que “ni el término *manga* ni el de artista *manga* (*mangaka*) forman parte de la vida diaria japonesa hasta principios del período Shōwa (1926-1989)³⁷” (Shimizu, 1991, p.15; citado en Kinsella, 2000, p.20; *c.f.* McCarthy, 2014, p.6; *c.f.* Berndt, 2009).

Lo cierto es que, si la historietas occidental ha sido poco abordada por los investigadores nacionales, menos interés aún parece suscitar el *manga* dentro de nuestras fronteras. Con respecto a esto, la profesora de *manga* y teoría del cómic en la Universidad de Kyoto Seika en Japón, Jaqueline Berndt, presenta una serie de puntos ciegos en el estudio académico del *manga*. La autora advierte que uno de los principales problemas a la hora de abordar el estudio del *manga* desde el ámbito académico se debe, por un lado al desconocimiento de la cultura japonesa y por otro a la desatención de las ambigüedades del *manga* (2008, p. 296). Uno de estos sería la común equivalencia llevada a cabo por los investigadores entre *manga* y *anime* (animación japonesa, normalmente producto transmedia derivado del éxito que un *manga* haya podido obtener en su vida como publicación), hecho que constituye una falacia ya que ni el público es el mismo ni la forma de consumo igual. Para Berndt una forma más adecuada para asumir las investigaciones relacionadas con los productos mediáticos japoneses es abriéndose al conocimiento no académico del experto, como el de los *fan* (2008, p. 296). Esto mismo también es defendido por Henry Jenkins (2010) cuando pone en valor la figura del *aca-fan*, un híbrido entre el mundo académico y la comunidad fan cuyo conocimiento viene tanto de la ortodoxia y el rigor del mundo científico como de la experiencia práctica del consumo de productos de masas y la puesta en común con otros sujetos.

Otra de las trabas que puntualiza Jaqueline Berndt es la “ambigüedad estética” (2008a, p. 298-299) del *manga*. Berndt asume que el ámbito científico del análisis del cómic habitualmente entiende las imágenes de las historietas en términos de significantes donde el texto da la significación narrativa. La imagen sirve así de apoyo al texto y limita su posibilidad de expresión a un único significado posible. Según lo que Berndt expone, el paradigma explicativo positivista de la cultura occidental no ha permitido absorber la ambigüedad que parece reinar en las imágenes, historias y significados de muchas obras de *manga*, donde la lógica se invierte y la imagen prima sobre el texto. Siguiendo a Berndt, este factor ha limitado, las aproximaciones teóricas al medio del *manga* hacia aspectos históricos mucho más fáciles de cuantificar

37 Neither the term *manga* nor the term *manga* artist (*mangaka*) became part of everyday Japanese until the early Shōwa period [1926-1989] (t.d.a.)

y organizar. Es decir, que ante el temor de no desentrañar el verdadero trasfondo de la obra, la investigación en torno al *manga* ha quedado reducida a la acumulación cuantitativa de la disposición histórica. De este modo, aunque parece fácil estimar una cronología del origen del *manga*, al más puro estilo continuista, esta definición del cómic japonés dejaría de lado un aspecto fundamental en la configuración del medio que ya vaticinábamos en el prolegómeno del epígrafe anterior: las influencias extranjeras. De hecho, la misma Brendt argumenta que la discontinuidad es uno de los aspectos que parecen caracterizar la conceptualización del *manga* como fenómeno y producto social. Aunque, según ella misma expone, existen autores japoneses empeñados en fortalecer la idea de una sustancialidad sincrónica que conectaría las primeras manifestaciones gráficas en Japón con el *manga* actual. Esto únicamente respondería a la necesidad de la búsqueda de un sentido nacionalista del producto, de un aura de *japonismo*. Es decir, la inscripción del manga actual a las tradiciones clásicas del *Hokusai Manga* o a los rollos *emakimono*, buscaría instaurarlo como un producto con particularidades nacionales únicas, exento de toda influencia extranjera (Berndt, 2008a, p. 305-306)

Continuando con la propuesta de Jaqueline Brendt, el *Hokusai Manga* de Katsushita Hokusai presenta tanto similitudes como diferencias con respecto al medio japonés actual del *manga*. Berndt dispone estas diferencias en tres fundamentales: la interrelación de texto e imagen cuya intención es narrativa, es decir, la de contar una historia, mediante recursos propios del cómic como los globos o la disposición por viñetas de la página; la empatía lograda por los personajes del actual medio del *manga* y el papel de la caligrafía, es decir, el uso de distintos estilos tipográficos no sólo la caligrafía manual (2009, p. 16).

Debido al recelo con el que las tradiciones culturales occidentales han ojeado siempre los productos de Oriente, son varias las suposiciones y creencias, algo inciertas, que han perdurado en el imaginario común acerca del medio y de la cultura japonesa. Un ejemplo de interpretación equívoca podría considerarse la expansión de una traducción literal de la misma palabra '*manga*' que asumía una de las acepciones secundarias del ideograma '*man*', que significaba moralmente corrupto³⁸, como estandarte fundamental del *manga* narrativo (Gravett, 2004, p. 9). Será alrededor de 1900 cuando el término vino a significar "imágenes satíricas y divertidas (*fūshi kokkei no ga*) y así definió un determinado estilo de imágenes"³⁹ (Berndt, 2008a, p. 308).

La habitual tendencia de la teoría y crítica occidental a instituir sus propios paradigmas explicativos y categorías estéticas y morales a productos orientales es aún,

38 Helen McCarthy señala cómo en 1989 el dibujante de *manga* Shotaro Ishinomori intentó enaltecer el medio *manga* (asociado con el entretenimiento de bajo coste) cambiando el significado del ideograma '*man*' por otro de igual pronunciación que significa 'millones de dibujos'. Su visión del *manga* era la de un producto generado mediante millones de imágenes y con infinitas posibilidades narrativas. Sin embargo, su idea de sustituir los ideogramas no prosperó por el sedimento histórico que ya poseía el término *manga*. (McCarthy, 2014, p.6; *vid.* Berndt, 2009)

39 the term came to mean "satirical and funny picture" (*fūshi kokkei no ga*), and thus signified a certain style of pictures (t.d.a.)

a día de hoy, una problemática compleja de difícil solución (Molpeceres, 2014, p.55). De esta traducción interesada de *lo japonés*, devino un poderoso choque cultural a causa del desconocimiento de los productos que a principios de los 90 se empezaban a exportar a nuestro país. Esto provocó que, obras con un marcado carácter adolescente-juvenil e incluso adulto, se comercializaran en España con la idea de impactar a un público infantil⁴⁰. Ante tal desfase entre obra y público, hubo una fuerte reacción negativa ante la narrativa gráfica japonesa que, durante mucho tiempo se pensó, únicamente venía sobrecargada de violencia y sexo a partes iguales.

No todo el *manga* responde a estas consignas como tampoco el cómic occidental lo hace a los valores morales más excelsos (Kinsella, 2000, p. 14). Conviene aclarar también, que el *manga* como el cómic occidental, posee detractores dentro del propio contexto que lo genera. Unos detractores que usan argumentos muy familiares a los que se han comentado en este texto unas líneas más arriba: “cultura infantil, cultura de la clase obrera (...) medio vulgar o de clase baja que debilita la educación, la moralidad pública y la inteligencia nacional”⁴¹ (Kinsella, 2000, p. 5). De igual modo que se cuestiona la calidad intelectual y moral, Japón busca (como también lo hacían muchos teóricos occidentales) instituir el *manga* como una forma cultural arraigada en la más profunda de las tradiciones pictóricas niponas para restablecer parte de su dignidad. Es por esto que resulta habitual, también, situar como punto de partida del *manga* los dibujos encontrados en el templo de Horyu-ji en Nara, los *Toba-e*, ilustraciones realizados en rollos por el monje Toba o los *emakimono*⁴².

A pesar de los grandes esfuerzos dentro y fuera de los ámbitos legitimados para el establecimiento del orden discursivo, el surgimiento del *manga* no puede limitarse a los rollos *emakimono* (o simplemente, *emaki*), al menos no totalmente. Aunque sí conviene apuntar que la fórmula narrativa propuesta por los *emakimono* marcarán considerablemente parte de la poética de los relatos mediales en Japón que buscarán

40 No quisiéramos pasar la ocasión para especificar que la visibilidad de estos conflictos era más plausible en la emisión por parte de cadenas generalistas de las series de animación japonesas (*anime*) que se derivaban de los *manga* homónimos. Podemos citar por ejemplo los casos de *Bola de Dragón* (*Dragon Boru*, de Akira Toriyama, publicada desde 1984 hasta 1995); *Caballeros del Zodiaco* (*Saint Seiya*, de Masami Kurumada publicada durante 1986-1990); *La familia crece* (*Marmalade Boy*, de Wataru Yoshizumi, comercializada desde 1992 a 1995) o más recientemente *Shin Chan* (*Crayon Shin Chan*), una obra dirigida en su origen a un público masculino adulto, creada por Yoshito Usui en 1990 que finalizó su publicación en 2010 cuando sobrevino la muerte del autor.

41 *Children's culture, working-class culture (...) vulgar or low culture (gehin) media which undermines education, public morality, and national intelligence* (t.d.a.)

42 “Los *emakimono* consisten en un pliego de papel de gran formato, de hasta quince metros de largo, enrollado en sus extremos en dos palos que permiten ir desplegando, de derecha a izquierda, por sectores (de 50 a 70 centímetros) las sucesivas secuencias que se narran en las imágenes” (Santiago, 2010, p. 22) A diferencia de otros productos como los *ukiyo-e* o los *toba-e*, los *emakimono* infieren un carácter de narratividad secuenciada ya que para progresar en la contemplación de imágenes hay que hacer avanzar el rollo de papel en tramos de un tamaño concreto. Esto se puede asemejar, de manera muy precavida con una suerte de proto-viñeta, que congelaría un momento determinado de las sucesión de acontecimientos implicando una intencionalidad en la ubicación de las imágenes, una “elección de momento, de encuadre, de imagen y de flujo” (McCloud, 2012, pp. 8-53)



Fig. 16. Los *ukiyo-e* (dibujos sobre tablas de madera que luego se estampaban sobre papel o seda) de los siglos XVIII y XIX son también otro de los referentes históricos a los que se acude a la hora de legitimar un pasado histórico para el manga. Las imágenes reproducidas aquí retratan la llegada de los barcos negros estadounidenses a la bahía de Yokohama. *Buque transportando mercancías en el puerto de Yokohama* (1861). Sadahime (1807-1878) y *Soldados de Estados Unidos* (1860-61), Yoshitora (activo entre 1850-1880). Fuente: Colección Bujalance (www.ukiyo-e.es)

fórmulas de emulación dinámica pero circunscritas a los valores artísticos de la pintura china, basada en la repetición de esquemas/elementos y la gestualidad del trazo. De hecho, los rollos *emakimono* poseían una coherencia narrativa de la que quizá, el *Hokusai Manga* de Katsushita Hokusai carecía.

Las formas culturales japonesas se desarrollaron de manera particular debido a su propia condición geográfica de archipiélago, siendo el desarrollo industrial una de las claves que determinan los períodos de aperturismo del país del sol naciente. Paul Gravett (2004) señala que el gobierno japonés fomenta la interpretación universalista del manga desde una historiografía de la gráfica japonesa que permite la progresión sincrónica y continúa de la evolución visual desde los *ukiyo-e*, *toba-e* o *emaki* hasta el manga moderno⁴³. Sin embargo, el cómic japonés no existiría tal cual lo conocemos ahora si en la cultura tradicional japonesa no hubiera irrumpido la influencia de los dibujos animados, la prensa, las caricaturas y cómics estadounidenses y británicos y se hubieran conjugado con las formas artísticas tradicionales que, en definitiva, no dejaban de ser herencia de la tradición China. Tomando estos aspectos como referentes, el manga moderno puede sugerirse que apareció gracias al “wakon yōsai - «espíritu japonés y aprendizaje occidental»” (Gravett, 2004, p. 18). Es decir, a la convergencia, mezcla y préstamos recurrentes entre Oriente y Occidente. El *manga* es, por tanto, ambiguo ya que no puede ser definido con exactitud como un producto cuyo origen o estética corresponda a una pureza japonesa original e intrínseca. En su ensayo *Manga and 'Manga': Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga* (2009) Jaqueline Berndt exponía que

los expertos que entienden el *manga* como un fenómeno fundamentalmente moderno han estado señalando tres aspectos con la intención de sustentar sus argumentos acerca de la discontinuidad: primero, refiriéndose a la historia cultura, la modernización distintiva de Japón la cual toma la forma de occidentalización; segundo, concerniente a la historia del medio, la emergencia de los medios de masas modernos en la forma de periódicos y revistas; y tercero, en consideración con la estética, la importancia de la viñeta (o el cuadro aislado) como un medio estilístico que hace el tiempo y el espacio definido como determinado momento y determinado espacio⁴⁴ (p. 14).

43 Por ejemplo, Jaqueline Brendt recupera la postura teórica de Hirohito Miyamoto que afirmaba que el manga se convirtió en un subgénero de la pintura al final del s. XIX, «cuando las formas de expresión artística que combinaban texto e imagen no podían ser identificadas ni como ‘literatura’ ni como ‘pintura’» (Miyamoto, 2002, p. 44; citado en Berndt, 2008a, p. 308) [*manga become a subgenre of painting at the end of the nineteenth century, “when forms of artistic expression that combined text and image had to be identified either as ‘literature’ or ‘painting’”*] (t.d.a.)

44 *Experts who understand manga as a fundamentally modern phenomenon have been pointing to three aspects in order to substantiate their argument of discontinuity: first, referring to cultural history, Japan’s distinctive modernization which took the form of westernization; second, concerning media history, the emergence of modern mass media in the form of newspapers and magazines; and third, in regard to aesthetic, the import of the panel (or single frame) as a stylistic means which makes time and space definite as certain moments and certain places.* (t.d.a.)

Existen, por otro lado, autores japoneses empeñados en fortalecer la idea de una sustancialidad diacrónica que conecta los *Chōju Giga* (o rollos medievales con ilustraciones de animales antropomórficos) con el actual *manga*, de forma que se instaure un sentido nacionalista al producto, un aura de *japonismo* que le hace merecer un estatuto más elevado dentro de la cultura. El cómic japonés se inscribe así dentro de una tradición artística propia más elevada (Berndt, 2008a, p. 305). Los *Chōju Giga* bien parecerían merecer el nombre de primeros *manga* pero carecían de uno de los aspectos más fundamentales de toda historieta gráfica: la coherencia narrativa (Berndt, 2008a, p. 306).

En resumen, y recapitulando brevemente la argumentación hasta ahora, se puede identificar al menos tres planteamientos teóricos dentro del estudio de la historia del *manga*, curiosamente, paralelos a los que se han identificado en los anteriores apartados. Primero, aquella fracción de investigadores e historiadores que conectan las primeras manifestaciones gráficas japonesas como arranque del *manga* moderno tomando como referencia el *Hokusai Manga*, los *Chōju Giga*, los grabados *ukiyo-e*, los *toba-e* o los *emakimono*. De otro lado, aquellos teóricos que apuestan por señalar que el *manga* es un invento relativamente moderno que devino de la influencia de la caricatura occidental llegada a Japón de la mano de las revistas satíricas británicas y posteriormente con la influencia de la animación y el cine norteamericano antes de la II Guerra Mundial. Finalmente, aunque no por ello menos relevante, existe una postura intermedia que solicita entender el *manga* como un conglomerado de todas las cuestiones anteriores. Es decir, aquellos investigadores que entienden de manera holística el *manga*, presentándolo como el peculiar resultado de la permeabilidad japonesa ante las culturas foráneas que fueron asumidas⁴⁵ en las épocas de aperturismo, en combinación con su innegable cultura nacional (también nacida de un crisol de culturas como la China o la Coreana), unida, a su vez, a la figura de Osamu Tezuka⁴⁶ y a la progresión mercadotécnica posterior a la II Guerra Mundial. En resumen, los sujetos que han definido (y aún lo hacen) el *manga* como un producto vivo, ligado por numerosos lazos a numerosos referentes donde a día de hoy juega más de un agente (editor, artista, industria, sello editorial, público, etc.).

El *manga* ha de ser entendido, por este motivo, como lo que es, una forma cultural

45 David Almazán señala esta capacidad de adaptación en el texto “Relaciones artísticas hispano-japonesas en el Siglo de Oro” (2012) hablando del arte *Namban*. El autor entiende este tipo de arte como el “encuentro cultural entre Japón y Europa” (p. 31) definiéndolo por un lado como el arte japonés según la tradición japonesa que representaba a los extranjeros y sus costumbres en pintura, por otro, el arte *Namban* es también el arte que, manufacturado por japoneses, imitaba el estilo occidental mediante técnicas europeas. Y concluye que “en este tipo de objetos se observa la facilidad del artista japonés para adaptarse a los gustos europeos y tener éxito comercial” (p. 31)

46 Nombramos a Tezuka en términos occidentales, es decir, primero el nombre de pila y luego el apellido para facilitar la interiorización de los nombres japoneses por parte del lector. Aunque lo correcto, en tanto que formalismo japonés, sería nombrar primero el apellido y luego el nombre (Tezuka Osamu) asumimos que esto podría dificultar mucho el seguimiento de la lectura. Esta tendencia se mantendrá en lo que sigue de trabajo.

rica, variada y dinámica (Shiokawa, 1999, p. 93) donde tienen cabida gran cantidad de productos que no han de ser única y exclusivamente aquellos que se importan a Occidente. Es más, el “medio del *manga* lleva consigo una inmensa gama de material cultural”⁴⁷ (Kinsella, 2000, p. 3), que desarrolla argumentos asociados al espacio donde se produce la historia (instituto, pasado histórico, mundo de fantasía, ámbito laboral, etc.) y en los que la trama abarca desde la sátira, el drama, lo subversivo, la delincuencia, la magia, los oficios tradicionales y los nuevos o lo fantástico, sólo por citar algunos. Además de los aspectos temáticos, la narrativa propia del *manga* es en sí el resultado de una heterogénea mezcla y apropiaciones de fuentes visuales distintas como son “la pintura en tinta china”⁴⁸, los retablos europeos con su perspectiva central, la caricatura europea y los comic de superhéroes americanos. Después de la II Guerra Mundial todo esto fue mediado por la fotografía y el cine⁴⁹ (Berndt, 2008a, p. 299) y aún así, para definir el *manga*, habría que aunar a esta amalgama las influencias propias venidas de los *ukiyo-e*, los *toba-e*, los *emakimono*, la importancia de una escritura en pictogramas (Fusanosuke, 2003) y un largo etcétera de mezclas e hibridaciones, tanto temáticas como gráficas. Todas estas mixturas han evolucionado en Japón desarrollando distintos géneros de *manga*, diversificando y especializando el mercado según las audiencias.

El *manga* es también una industria donde los editores han de presionar muchas veces a los artistas para que cumplan los exigentes plazos del mercado o dirijan la narrativa hacia un punto u otro en función de las respuestas de la audiencia, el editor (que es asignado al artista del *manga* -*mangaka*- como si de un entrenados personal se tratara) forma parte esencial en la ideación y ejecución del relato. Según nos explica el profesor Natsume Fusanosuke, “los editores participan activamente en el proceso, y a veces ofrecen ideas para historias. Construyen relaciones personales con los autores, y pueden llegar a quedarse toda una noche con los autores haciendo trabajo intensivo”⁵⁰ (2003, p. 5). En este punto, el *manga* narrativo *mainstream*, es decir, aquel diseñado para impactar al mayor número de público del target al que se dirige, se aleja de la idea de novela gráfica que se ha trabajado anteriormente como objeto de expresión que liberaba al autor de las ataduras editoriales y se sitúa más próximo al de objeto de consumo. Dentro de la lógica comercial nipona, el cómic tiene un objetivo: vender y ser lo más rentable posible. El sistema de producción y desarrollo de este tipo de *manga* comercial podría conectarse, salvando las distancias, con la comercialización del *comic book* americano o las publicaciones de las cabeceras de revistas españolas

47 *The manga medium carries an immense range of cultural materia* (t.d.a.)

48 La llamada técnica del *sumi-e*, que consistía en dibujos muy aguados con tinta y pincel, donde el gesto cobra una importancia capital.

49 *...Chinese ink-painting, European tableau with his central perspective, European caricature, and American superhero comics. After World War II all this was mediated by photography and film.* (t.d.a.)

50 *Their degree of participation in manga-making would be unimaginable in other countries. Editors actively participate in the process, and provide ideas for stories at times. They build personal relationships with the authors, and may stay up all night with authors to do intensive work* (t.d.a.)

de los años 50, 60 y 70, las de las grandes casas editoriales como Bruguera o Ibero Mundial Editores, donde existía una evidente explotación de los artistas por parte del editor⁵¹ y el mercado.

Sin embargo, la idea de producción en el cómic japonés asume, muchas veces, una realidad del “equipo” que rodea al *mangaka* y que difumina también nuestra percepción occidental del autor único. De nuevo, quizá, entrando en conflicto con la propuesta crítica de Walter Benjamin ante la popularización del arte o de las formas de consumo artísticas. Dentro del sistema editorial de *manga* un granado campo de sujetos forman parte activa en el desarrollo tanto creativo como mercantil de la obra final: desde el editor, al que ya nos hemos referido, que le impone disciplina al autor y marca los estándares de calidad del producto final, hasta los ayudantes que facilitan el trabajo del dibujante-artista normalmente ocupándose de los aspectos más tediosos del trabajo (Kinsella, 2000, p. 9). Pensando con detenimiento el sistema de producción y mercantilización del *manga* es fácil asimilar que ante una demanda muy potente por parte del mercado hay una respuesta igual de importante desde la orilla de la editorial y el creador. La industria del cómic en Japón es de las más refinadas dentro del mundo de la historieta lo que lleva a tener en cuenta diferentes consideraciones. Por un lado, que la sociedad japonesa, en mayor o menor grado, tiene institucionalizado el medio a la manera en que está institucionalizado el cine, la televisión o las novelas. Por otro, que si el público tiene asumido el consumo de *manga* como algo habitual cabe esperar que la comercialización y recepción del producto sea diferente con respecto a otros circuitos comerciales. Cabe señalar que casi todo el mercado de cómic japonés se encuentra copado por la producción nacional, es decir, genera un volumen de producción y ventas de millones de ejemplares algo a todas luces imposible en nuestras fronteras. Por eso, sostener la hipótesis de que el sistema de producción determina la respuesta del público y la forma de consumo no resulta una afirmación descabellada. Pero para poner en conexión estas tres vertientes de tradición, *occidentalidad* y modernidad tecnológica, conviene que marquemos un recorrido por los últimos años del siglo XIX y durante todo el siglo XX para comprender mejor la idiosincrasia del *manga*.

2.2.5.2. *Manga* en el siglo XIX. Cuando Occidente y Oriente se (re)encontraron.

Las publicaciones del *Hokusai Manga* y del *Manga Hyakujo* en 1814 nada tenían que ver con el *manga* narrativo actual. La influencia de Occidente es señalada por numerosos autores como una condición *sinequanone* de constitución del medio. Por tanto, dado

51 Terenci Moix, en su trabajo *Historia Social de cómic* sostenía que la precarización de las editoriales españolas de tebeos venía ocasionada por la necesidad de asumir el mayor número de público posible. Este afán generalista obligaba a reducir muchísimo los precios de venta al público de los volúmenes y derivó en una situación insostenible para muchos de los grandes autores de la historieta española (Moix, 2007, p.160).



Fig. 17. La obra de *El invierno del dibujante* (2010) de Paco Roca retrata las duras condiciones en que los dibujantes de Bruguera debían trabajar inmersos en una industria que deseaba desbordar las ventas en un entorno de competencia feroz entre editoriales y abarcar el mayor número de audiencia posible. Fuente: Paco Roca/Astiberri.

que los *Manga* de Minwa y Hokusai se habían desarrollado durante un período de confinamiento del país (que únicamente mantenía contactos comerciales con China y Holanda)⁵² (Gravett, 2004) aún no habían introducido algunos de los códigos inherentes al cómic y que sí pueden apreciarse a día de hoy en cualquier página de *manga* que ojeemos. Como señala el historiador japonés Mikiso Hane, las influencias occidentales en la cultura y pensamiento esencialmente tradicionalista de Japón han ido conformando, desde el siglo XIX, el “peculiar carácter japonés” (2000, p. 15).

A mediados del s. XIX tendrá lugar en Japón un evento que cambiará la dinámica en la que el país estaba envuelto desde el siglo anterior. La llegada en 1853 de los barcos negros estadounidenses del Comodoro Mathew Perry obligaría a abrir las fronteras del país nipón y firmar los tratados comerciales de los visitantes occidentales, tras cerca de 250 años de aislamiento y vida de feudalismo y vasallaje proveniente del último *Shogunato*⁵³. La irrupción de las novedades tecnológicas, el comercio y, sobre todo, el asentamiento de personas de fuera (*gaijin*)⁵⁴ produjo un fuerte intercambio cultural de ida y vuelta. Los occidentales gustaban de *lo exótico* de la cultura japonesa así como Japón adoptaba de buena gana unas costumbres más flexibles socialmente hablando. En esta tesitura, el ilustrador británico Charles Wirgman llega a Yokohama en 1861, donde inicia gran cantidad de proyectos. Lo más destacable sin duda de la iniciativa de Wirgman

52 Recordemos que algunas de las primeras expediciones en arribar a costas niponas fueron portuguesas y españolas en el siglo XVI. En 1549, el jesuita san Francisco Javier introdujo la religión cristiana que fue bien acogida por los señores del *shogunato* Tokugawa porque pensaban que las facilidades que esto les reportaría en el comercio conseguiría derrotar a las sectas budistas que se oponían su ascenso político (Hane, 2000, pp. 55-57). En lo que duró el siglo de asentamiento de las fracciones jesuitas, dominicas y franciscanas, la fe cristiana fue acogida por centenares de miles de japoneses, unos 700000 aproximadamente según nos sugiere Hane (2000, p. 56). Una vez el *shogunato* Tokugawa ascendió al poder prohibió la religión ya que suponía que los fieles podían negarse a acatar órdenes debido a la existencia de un poder mayor al del señor del clan, el poder divino. A finales del s. XVI se ordenaba que los misioneros abandonaran el país y la práctica de la fe cristiana fue castigada duramente. Los eclesiásticos que no abandonaron el país así como los japoneses conversos sufrieron importantes represiones donde miles de ellos fueron torturados y masacrados. Los que sobrevivieron a los años de terror tuvieron que llevar a cabo su práctica religiosa en secreto. El manga de Nobuhiro Watsuki, *Ruroni Kenshin* (1994-1999) ejemplifica en uno de los momentos de la saga la crueldad con la que Japón y exterminó a los cristianos. Dentro del manga encontramos a un personaje, Shogo Amakusa, inspirado, quizá en el personaje histórico de Shiro Amakusa, que lideró una batalla que enfrentó a 37000 cristianos contra el *shogunato* donde el resultado fue la masacre del ejército de Amakusa.

53 Según explica el prestigioso historiador japonés Mikiso Hane, los *shogunatos* o *bakufus* fueron formas de gobierno regidas por las leyes del vasallaje. De este modo, los jefes o cabezas de clanes se rodeaban de numerosos y fieles súbditos, los samuráis, que trabajaban en pro del bien del clan y cuyo sentido del honor y lealtad podían llevarlos a morir por sus señores o por ellos, si éstos morían antes. En la periodización que Hane establece, la era de los *shogunatos* comienza en Japón, aproximadamente, cuando el clan Minamoto asienta su sede oficial en Kamakura (en la prefectura de Kanagawa, cerca de la actual Tokio) en el s. XII. La estabilidad del *shogunato* de Minamoto duró cerca de dos siglos, hasta 1333, cuando se asienta el *shogunato* de Ashikaga desde 1338 hasta 1573. El último y más poderoso y famoso de los *shogunatos* es el del clan Tokugawa que “estableció la hegemonía y unidad nacional durante su régimen, que duró de 1600 a 1867” (Hane, 2006, p. 10).

54 Paul Gravett nos recuerda en *Manga. La era del nuevo cómic* (2004), como en Japón no existe la palabra “extranjero” sino “gente de fuera” lo que proyecta la idea de una identidad nacionalista muy fuerte basada en la tradición (p. 10)

fue poner en marcha la revista satírica *Japan Punch*, una publicación especular al *Punch* británico, que pronto fue bien acogida por la creciente comunidad foránea y más tarde por la autóctona (McCarthy, 2014, p. 8). El ácido humor de Wirgman que referenciaba eventos y personajes públicos reales de la sociedad japonesa de su tiempo era algo novedoso en Japón ya que la crítica política había sido motivo de castigo durante la época del *Shogunato*. En 1868, se produce la restauración del *Meiji*, el poder es devuelto al Emperador y los cambios sociales son palpables, la aristocracia pierde poder así como quedan anulados los derechos de los samuráis. Aparecen las famosas figuras de los *ronin* o samuráis sin señor, guerreros que anulada la servidumbre, alternaban como mercenarios o asesinos para quien pudiera pagarlos. Las páginas satíricas acerca del Gobierno o personalidades destacables proliferan en este nuevo ambiente más abierto y democrático. Las imágenes de este tipo se conocen como *ponchie-e*, nombre derivado de la publicación *Japan Punch* que había sido creada a origen y semejanza de la importada *Punch* británica. Wirgman introduce los bocadillos en las tiras y los dibujantes japoneses los adoptan e introducen en sus relatos. La comprensión del *manga* como un fenómeno esencialmente moderno es remarcada por Jaqueline Berndt en “Considering manga discourse” (2008a) al señalar tres aspectos fundamentales para tal asunción: la importación del concepto de viñeta y cuadro aislado que supone una ruptura con la concepción del espacio continuo de los *emakimono*, la aparición de los periódicos y revistas como medios de masas y la conexión existente entre la modernización y la occidentalización de Japón (p. 308). Unos años más tarde, en 1874, aparecerá la primera revista de cómic de origen totalmente japonés, la *Eshinbun Nipponchi* editada por Robun Kanagi y Kyosuke Kawanabe. La *Eshinbun Nipponchi* mantenía el estilo satírico de la *Japan Punch* como ocurrió con el resto de cabeceras que aparecieron en los años siguientes: *Kisho Shimbun* en 1875, *Marumaru Chinbun* en 1877 y *Kibi Dango* en 1878 (McCarthy, 2014, p. 10).

En 1895 aparecerá la primera revista dirigida a un público infantil, la *Shonen Sekai* que vivirá hasta 1914. Los contenidos de esta primera publicación se sustentarían, fundamentalmente, en historias provenientes de cuentos populares japoneses o historias propias del folclore nipón. En 1902 saldrá al mercado su homóloga dirigida al público femenino, la *Shōjo Sekai* que estará en circulación hasta 1931. En la *Shōjo Sekai* que se teñiría también del sentimiento nacional y patriótico de la *Shonen Sekai*, incluiría además poesía del autor feminista y pacifista Akiko Yosano (McCarthy, 2014, p.13).

Durante este período de conocimiento y experimentación de las primeras formas propias del cómic asimiladas por la cultura *manga* habrán de aparecer otros productos que consignan parte del inicio del fenómeno del cómic japonés y al que se adscribieron muchos autores en las postrimerías del siglo XIX. Nos referimos a los *emonogatari*. A diferencia de las revistas y de los *akahon* o libros rojos (que constituirían con posterioridad el antecedente más claro del *manga* moderno), los *emonogatari* se

presentaban en forma de librillo y contaban historias mediante imágenes y texto incluido en cajas (McCarthy, 2014, pp. 12-13). Este formato se encontraba más próximo a nuestra concepción de libro ilustrado pero recogía con bastante acierto las necesidades narrativas de muchas propuestas de la época, centradas en el dinamismo de las tramas de samuráis o las exóticas representaciones venidas de occidente como *Tarzán* (fig. 18)

2.2.5.3. Primera transición al **Manga Moderno**.

Hasta 1920 existen principalmente dos tipos de publicaciones de historietas en Japón. Por un lado, las historietas para niños que provenían de otros contextos (esencialmente, Estados Unidos y Reino Unido), que eran traducidas y adaptadas para el público nipón. De este modo, se publican en los periódicos locales las historietas de *Bringing up father* (McManus), *Mutt and Jeff* (Fisher) o *Felix the Cat* (Sullivan). Las obras anglosajonas se tornan populares entre el joven público japonés lo que favorecerá la creación de historietas que, basándose en la lógica de las aventuras infantiles de las *strips* importadas, poseen ya protagonistas estables que además son cien por cien japoneses. Surge así la primera historieta infantil japonesa: *Las aventuras del pequeño Shō* (*Shō chan no Bōken*), concebida por el editor del Asahi Graph Bunshiro Suzuki (Kinsella, 2000, pp. 20-21) (fig. 19). La historia de Shō aunque con personaje japonés, remeda en sumo grado al personaje de Tintín (además le acompaña una mascota) por su línea sencilla y limpia, propia de la escuela belga de la *ligne-claire* y heredera de los cómics que habían estado siendo comercializados en la época.

De manera paralela a la producción de *manga* destinado a un público más infantil, se producen una serie de tiras para adultos basada en la sátira y la crítica política que propicia el ambiente social de aperturismo de la democracia Taishō japonesa (desde 1912 al 1926). La influencia de los movimientos sociales y culturales del marxismo permite a los *mangakas* conectar su producción a la revolución cultural e industrial que tiene lugar en el momento. Aparecen revistas de marcado carácter marxista como la *Musansha Shimbun* (*Las noticias de los trabajadores*), la *Rōdō Manga* (*El manga de los trabajadores*) o la *Nōmin Manga* (*Manga de los granjeros*) (Kinsella, 2000, p. 22).

En la década de 1930 Japón vive una etapa convulsa socialmente hablando, ya que, aunque existía un avance tecnológico y un sentido de progreso al que se avanzaba con impulso tras la caída del *shogunato*, coincide con la guerra chino-japonesa que tiene su máxima expresión en el denominado incidente de Manchuria (1928) (Kinsella, 2000). La posición del gobierno nipón, que deseaba a toda costa obliterar el suceso, provocó que se aumentara la dureza ante el control mediático por parte de las fuerzas del estado japonés. Muchos ciudadanos japoneses, principalmente intelectuales y artistas, fueron torturados y asesinados por manifestar un compromiso político e ideológico opuesto al del gobierno (Kinsella, 2000, p.22) y estas cuestiones no tardaron



Fig. 18. Portada y página de *Shōnen King* (Diciembre de 1948) de Sōji Yamakawa. Reimpresión. Fuente: Sōji Yamakawa/The Comic Journal.



Fig. 19. *Las aventuras del pequeño Shō* obra del guionista Shōsei Oda y dibujado por Katsuichi Kabashima. La primera aparición del joven de reminiscencia *hergeliana* fue el 25 de enero de 1923 (Thorn, 2008). Fuente: Katsuichi Kabashima/Matt Thorn.

en traducirse en controles dentro de los medios de comunicación y cómo no, en las revistas y los *manga*. Las fuertes represiones ocurridas en la década de los 30 conducen hacia la disolución de todas las asociaciones de artistas del *manga* existentes hasta la fecha, reformulándose, en 1940, en la *Shin Nihon Mangaka Kyokai*, la Nueva Asociación de Manga de Japón, abiertamente controlada por el Gobierno.

En 1941, los años previos al terror de la II Guerra Mundial, aumenta la censura y el control mediático del gobierno Japonés, lo que hace que el número de cabeceras de revistas de *manga* caiga de las casi 17000 existentes con anterioridad hasta una raquítica cifra de 942 publicaciones (Kinsella, 2000, p. 23). Además, de la caída de las revistas, los dibujantes adscritos irremediabilmente a la Nueva Asociación de Manga de Japón si querían publicar, se veían forzados a participar en proyectos de propaganda política donde se debía demonizar a los líderes británicos y americanos para alinearse ideológicamente con la postura japonesa oficial, la de la nación japonesa pura, con una identidad resistente a la influencia extranjera. A pesar de que las publicaciones de carácter satírico y crítico decaían en libertad y posibilidades expresivas por la supresión directa del Gobierno, continuaba la innovación en el campo de las tiras infantiles y no políticas. Los artistas adscritos a la Nueva Asociación de Manga de Japón únicamente podían desarrollar algo más libremente sus creaciones en el ámbito supuestamente inocuo de las revistas infantiles y juveniles. En esta época se dará el lanzamiento de *Norakuro* (1931) en la revista *Shonen Club*. La historia cuenta cómo un perro negro (*Norakuro*) quiere convertirse en general del ejército al que pertenece. La impostura que el gobierno japonés mantuvo frente al militarismo afecta también en esta época a las publicaciones infantiles de igual modo que, al otro lado del océano, en territorio estadounidense, Terry⁵⁵ se convertiría unos años más tarde en piloto de las fuerzas aéreas de la armada americana y se prepararía para luchar contra la amenaza japonesa.

2.2.5.4. Segunda transición. La II Guerra Mundial como conciencia y cambio.

La II Guerra Mundial supone un antes y un después en la cultura japonesa y, por extensión, en la producción de *manga*. No sólo por los más que obvios horrores derivados de los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki, sino por la necesidad de encontrar válvulas de escape a la cruda realidad y desencanto en la que se hallaba sumida la sociedad japonesa. La rendición de Japón y el firmado de la declaración de Postdam definiría fuertemente el desarrollo posterior de la sociedad japonesa, tanto identitaria como económicamente. La nación asumía con la firma del tratado de paz la desmilitarización total del país así como aceptaba una ocupación americana que influiría en las costumbres altamente tradicionales y conservadoras de la identidad nipona. Estas cuestiones hicieron que el mayor impulso del desarrollo de la economía japonesa se basara en la implementación

55 Nos referimos a la obra anteriormente citada de *Terry y los Piratas* de Milton Caniff.

tecnológica. En este período de depresión y oscuridad dentro de la sociedad nipona, se hacen bastante populares los *kamishibai* o historias contadas en cajas de luz que deambulaban de pueblo en pueblo (como los cantares de ciego) (fig. 20). Esta forma económica de entretenimiento unida a las bibliotecas ambulantes de alquiler (Kinsella, 2000) fueron las grandes fórmulas de ocio de los jóvenes japoneses que tras la derrota se habían visto subsumidos en una abrumadora pobreza.

Además de estas dos fórmulas de entretenimiento⁵⁶, surge en Osaka una variación en la producción y distribución editorial japonesa: los *akahon* o libros rojos que consistían en ediciones de unas 200 páginas lanzadas en una edición precaria a un precio asequible a costa, claro está, de la calidad del papel y la tinta. Los ajustados precios de los *akahon*, que eran vendidos a pie de calle (Kinsella, 2000, p.27) permitían a la deprimida economía doméstica de los jóvenes japoneses adquirir formas de entretenimiento asequibles y por tanto, susceptibles de ser consumidas. Dentro de este marco de referencia aparecerá una figura de fundamental valor dentro de la historia del *manga*, la del *mangaka* Osamu Tezuka, comúnmente conocido como “dios del manga” (Santiago, 2010, p. 80). Osamu Tezuka es señalado por todos los investigadores relacionados con el cómic proveniente del país del Sol Naciente como el gran precursor del *manga* moderno. Y, sin lugar a dudas, así es. Es muy probable que sin la figura de Tezuka y su incansable capacidad para crear historias el *manga* no sería lo que es a día de hoy (Gravett, 2004). Con esta afirmación tan rotunda no queremos decir que Tezuka fuera el primero en hacer *manga*, sino que lo que hoy podemos entender por *manga* es así, en parte, por su influencia.

Previamente se había señalado que el *manga* moderno no podía entenderse sin la participación de la cultura occidental además de la propia japonesa. En el caso de Tezuka esta irrigación de influencias se ve claramente desde el primer momento de su producción creativa. El propio Tezuka, comentaba y reconocía que su estilo visual se hallaba influenciado tanto por los dibujos de Disney que tanto consumió antes de la II Guerra Mundial y la redondez y sensualidad de Betty Boop de Max Fleischer y de las obras provenientes del viejo continente europeo. Pero además, remarca el impacto que tuvo en su entendimiento de la configuración gráfica de sus dibujos los grandes ojos, maquillaje y magnificencia de las actrices de la compañía de teatro Takarazuka⁵⁷. La madre de Osamu Tezuka mantenía una amistad estrecha con algunas actrices de la compañía con lo que el contacto del joven dibujante con el mundo de las muchachas del Takarazuka era constante. José Andrés Santiago señala cómo Tezuka adaptó los efectos

⁵⁶ Hay que señalar también que durante el período de ocupación estadounidense en Japón también se comercializaron los comics y películas animadas de la factoría Disney lo que hizo que el estilo visual del manga asumiera ciertos referentes visuales como los ojos grandes y el estilo mono, blando y agradable de los personajes (Kinsella, 2000).

⁵⁷ El teatro Takarazuka, es diferente de las tres tradiciones formas de teatro japonés tradicional: el Nō, el Kabuki y el Bunraku. Se trata de una compañía de teatro integrada totalmente por mujeres que desempeñan todos los roles de las historias que representan, sean estos papeles los de hombres o mujeres.



Fig. 20. Artista de Kamishibai en Asakusa, Tokio. Fuente: Aki Sato, bajo licencia Creative Commons.

que los recursos de la compañía Takarazuka ponía en escena (iluminación, maquillaje, escenografía) para proyectar emociones (Santiago, 2010, p. 82).

Esta manera de representar los ojos se convirtió en un rasgo distintivo de su obra y fue adoptado por la mayoría de los jóvenes autores que le sucedieron en las décadas siguientes hasta el punto de constituirse como una de las características más reconocibles de la estética manga para el público occidental hoy en día (Santiago, 2010, p.82).

En 1946, con el terror del bombardeo atómico estadounidense recorriendo la memoria de los japoneses, Tezuka lanzará su primer *akahon* titulado *Shin Takarajima* (*La nueva isla del tesoro*) que revolucionará el mercado y la forma de consumo del *manga* con su nueva narrativa de carácter cinematográfico. Las páginas que presentaba Tezuka se alivianaban y hacían primar la imagen frente al texto. Los movimientos se descomponían y se ganaba en dinamismo y expresividad en las viñetas mediante recursos propios del cine como el llamado “plano-contraplano” (lo que McCloud define como transiciones tema a tema. Véase apartado 2.3 de esta tesis). El éxito de la ópera prima de Tezuka se traduciría en unas desorbitadas ventas de entre 400000 a 800000 ejemplares en su salida. Las desorbitadas ventas de *Shin Takarajima* llevaron a Tezuka a Tokio donde desarrolló el resto de su increíblemente extensa producción historietística y, en último término, a ser responsable de generar la eclosión del *manga* moderno tal y como lo conocemos a día de hoy. Esto es, eminentemente dirigido a un público juvenil y masculino con historias asentadas en los grandes ideales universalistas: “*Yūjo* (“amistad”), *doryuko* (“esfuerzo” o “perseverancia”) y *shōri* (“triunfo” o “victoria”)” (Danner y Mazur, 2014, p. 66).

Incentivados por las nuevas fórmulas narrativas de Tezuka y a causa también de la llegada del televisor a las casas niponas, los editores de revistas buscaron la manera de mantener al público *fidelizado* a sus productos. Los plazos de edición se aceleraron lo que incidió directamente en la concepción de la seriación de los relatos. Las historias que recogían las grandes revistas fueron alargándose, por lo que en cada número únicamente se distribuían pequeñas píldoras de narración que mantenían la expectativa de la audiencia y desembocaban en la compra del siguiente número la semana o el mes siguiente (Kinsella, 2000). La generación de un circuito “oficial” de distribución en el mundo del cómic japonés llevó consigo también la aparición de algunos productos narrativos que no quedaban íntimamente ligados a esos valores universales del *manga mainstream*. Las propuestas alternativas de *manga*, a causa de su no adhesión a los temas o tratamientos generalistas, han sido más difíciles de exportar al extranjero, lo que ha producido una larga sombra de desconocimiento a su alrededor. Conviene que nos detengamos levemente ante estos fenómenos menos conocidos en nuestra cultura importada de *manga* por su interés histórico, pero también por la relevancia que

adquirirá la sugestión de estos relatos diferentes para la comprensión de la aparición del género del *shōjo manga*⁵⁸.

2.2.5.5. Tercer impacto. El *gekiga* y la dignificación del manga adulto.

Durante la década de 1950, Japón se dedicó a reconstruir el país tras la terrible guerra. Esto supuso la llegada de muchos inmigrantes del campo a la ciudad. La escasa economía de los japoneses hizo, como ya comentáramos antes, que el alquiler de *manga* fuera una vía eficaz y eficiente de entretenimiento. Muchos de estos productos de alquiler eran generados por las propias librerías, es decir, hubo dibujantes amateur que surgieron al amparo de esta nueva fórmula de negocio que demandaba una buena cantidad de historias a un precio de coste muy bajo. Los autores aficionados eran, como nos señala Sharon Kinsella, adolescentes o jóvenes adultos (2000, p.25), lo que orientó y definió los temas narrativos que eran tratados. En 1957, el joven dibujante Yoshihiro Tatsumi (fig. 21) acuñaría el término *gekiga* traducible como *imágenes dramáticas* para referirse a esas formas de narración que se desmarcaban del estilo abiertamente expresivo y acogedor de las historietas de aventuras juveniles iniciado por Tezuka.

En los años subsiguientes muchos de los autores, en su mayoría aficionados, se sumaron a la corriente del *gekiga* con lo que en este momento histórico, nos encontramos dos formas de designar la producción historietística japonesa, el *manga*⁵⁹, asociado a los libros infantiles y juveniles y el *gekiga*, que se alejaba del canon infantil de Disney y buscaba una identificación más profunda con la caricatura satírica japonesa abordando temas sociales y abiertamente políticos (Kinsella, 2000, p. 25). La reacción visual, caracterizada por un grado mayor de realismo, de algunos autores adscritos a la corriente del *gekiga* supuso un revulsivo ante la ocupación norteamericana tras el fracaso de la guerra y aspiraba a contribuir a la creación de una identidad japonesa propia, más allá de los préstamos que de buena gana estaban siendo acogidos por la cultura nipona.

El punto clave dentro de esta reacción en la producción historietística del país del Sol Naciente será la aparición en 1964 de la revista alternativa *Garo*, puesta en marcha gracias al esfuerzo del dibujante Sanpei Shirato y el redactor Katsuichi Nagai. *Garo*

58 Sharon Kinsella sugiere, por ejemplo, que a raíz del radicalismo vivido en el Japón de los años 60 (donde el manga fue utilizado como instrumento de validación de las revueltas juveniles ante el gobierno nipón), la industria del manga desarrollaría en las posteriores décadas los estilos y tipos narrativos que generarían la estructura heterogénea y exclusiva de géneros dedicados a franjas de edad y segmentados por género (Kinsella, 2000, p. 10).

59 La aparición de estas dos formas nominales del *manga* trajo consigo diferencias considerables en su percepción y apreciación. Así lo apunta Sharon Kinsella cuando analiza el surgimiento del manga adulto al plantearnos que “mientras que el *manga*, en este sentido, ha sido percibido como una forma limpia y saludable de entretenimiento infantil, el *gekiga* ha sido asociado con jóvenes trabajadores urbanos pobremente educados y políticas anti-sistema” (2000, p. 29). *While manga, in this sense, has been perceived as a clean and healthy form of children’s entertainment, gekiga has been associated with poorly educated young urban workers and anti-establishment politics* (t.d.a.).

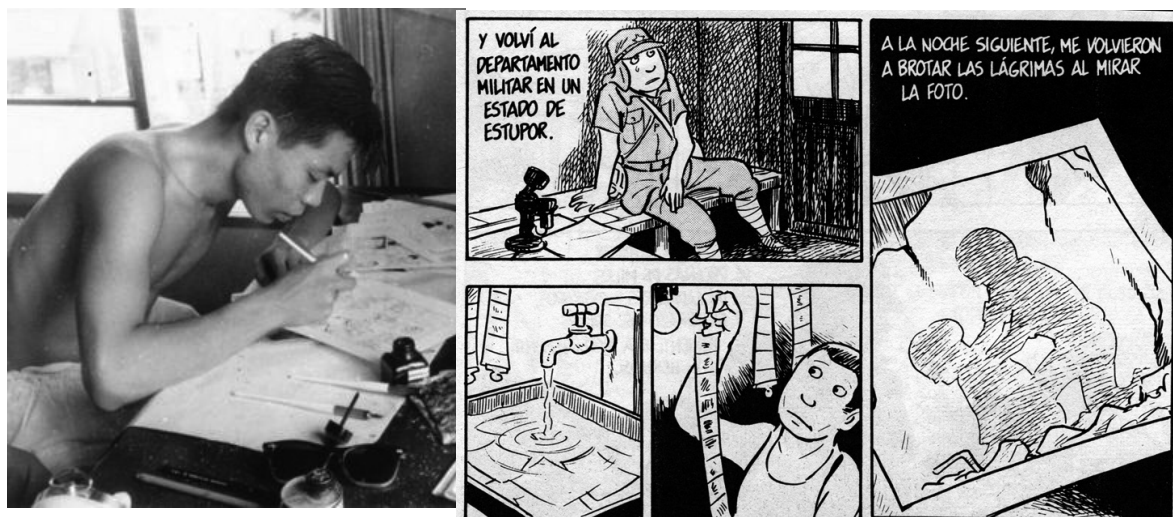


Fig. 21. Yoshihiro Tatsumi trabajando. Fuente: drawnandquarterly.com y Yoshihiro Tatsumi/Ediciones La Cúpula.

se planteaba como una publicación alternativa a las revistas en circulación que daba cabida a esas obras más inconformistas del *gekiga* y además ofrecía una oportunidad inmejorable para acoger a nuevos dibujantes cuyas visiones eran sugestivas y alternativas a las corrientes principales.

Dentro de *Garo* hay que destacar a un autor: Yoshiharu Tsuge, presentado por Alexander Danner y Dan Mazur como la “personalidad seminal del manga alternativo” (2014, p. 79). Tsuge, había comenzado a crear historias en los 50 con el movimiento *gekiga* cuando apenas era un adolescente. Tras varios años de inactividad, el redactor de *Garo*, Katsuichi Nagai, contactó con Tsuge para que publicara en la revista que, finalmente aceptó. Las historias de Tsuge eran oscuras, ambiguas y con finales anticlimáticos, cercanas a la ensoñación de pesadilla que daba buena del desencanto de parte de la población japonesa. Las obras de Tsuge explotaban el componente psicológico a través de una poética nada convencional que mezclaba el diálogo interior, toques de ira y un trazo duro y áspero que retrataba una realidad cruda y dolorosa de un Japón vencido y desolado. La obra más conocida de Tsuge es *Neji-shiki* (“La espita”, 1968). Una historia corta de apenas 30 páginas sin grandes giros narrativos ni golpes de efecto que presenta la aparición súbita en la playa de un chico con una herida sangrante en el brazo y su búsqueda desesperada de un médico que le cure. La narrativa de Tsuge conseguía la atmósfera de ensoñación extraña mediante la superposición de imágenes a modo de collage.

La obra de Tsuge, la cual suscitó un nuevo nivel de estudios críticos serios, recibió el apelativo de «watakushi manga» (*I-Comics*), tomado de las novelas watakushi, que se caracterizaban por narraciones en primera persona muy subjetivas y que solían hacer hincapié en los sentimientos, pensamientos e impulsos más profundos y menos socialmente aceptables el autor (Danner y Mazur, 2014, p.81)

Otros autores destacables que siguieron la estela del “watakushi manga” en *Garo* fueron Shin’ichi Abe, Seiichi Hayashi o Maki Sasaki, pero también en la brevísima vida de la revista alternativa *Com* editada por Tezuka desde 1967 a 1969. La introspección del *watakushi manga* dio paso en los años 70 y 80 al desarrollo de estéticas que se deleitaban en la perversidad y sus recreaciones morbosas y macabras. “Los desmesurados cuentos de sadismo y violencia firmados por Kazuichi Hanawa, considerados por el estudioso del manga Frederik Schodt como «terror retro-kitsch», fueron uno de los primeros precursores de esta tendencia” (Danner y Mazur, 2014, 87). El estilo de Hanawa será seguido por otros tantos, que tomarán la imaginería del Japón prebélico para narrar sus historias y que formalizarán un nuevo género de manga alternativo el llamado *ero-guro*, contracción surgida de la unión de erótico y grotesco. El más internacional dentro de este movimiento es, sin lugar a dudas, es Suehiro Maruo, cuya mayoría de obras se han editado en España bajo el sello editorial filial de Glénat. Pero Maruo no es el único,

ni mucho menos el más escabroso, escatológico y perverso de los autores nipones del *ero-guro*. Autores como Kazuo Umezu creador de *Aula a la deriva* editado por Ponent Món en España en 2008 o Shintaro Kago (fig. 22).

Movernos por el camino del *manga* alternativo es caminar por el del mercado liminal, es decir, aquel que no es sustento fundamental de los mercados oficiales o generalistas. Ello trae consigo que muchos de los autores que se sumaron a los casi 40 años de vida de *Garo* encontraran una libertad creativa que difícilmente podía hallarse en los circuitos fuertemente controlados por los editores de las revistas generalistas como la *Weekly Shonen Jump*. Las salidas de canon de estos autores nutrió positivamente a muchos artistas que con posterioridad reclamaron un *manga* más adulto e intimista como la producción de Jiro Taniguchi, Kiriko Nananan, Hideo Yamamoto, Naoki Urusawa, Inio Asano, Akino Kondo o Mari Okazaki. Autores todos ellos adscritos a la vertiente del manga alternativo o *avant garde manga* que sitúan su producción bajo la etiqueta del *seinen manga* o el *josei manga*, ambas categorías usadas para indicar el *manga* adulto dirigido al público masculino y femenino respectivamente (aunque no exclusivamente). A lo largo de los años, *Garo* desarrolló entre sus páginas distintos estilos de manga alternativo. Desde el *watakushi*, pasando por el *ero-guro* o el *heta-uma*⁶⁰ en los años 80. A los que además sumó otras obras no tan radicales circunscritas al ámbito del *seinen* o el *josei* más intimista. En estas obras más moderadas, solían tratarse temas más complejos socialmente como la desafección como síntoma de la sociedad postmoderna, la incapacidad de la gestión emotiva o los procesos de alienación de la sociedad capitalista. Y nuevamente, con recursos visuales más alejados de las propuestas generalistas donde las líneas se hacen más claras y nítidas, casi formalmente iguales a las líneas que dibujan el fondo, como si espacio e individuo no pudieran diferenciarse. Los ojos pueden reducir su tamaño y perder su brillo, como en el caso de la autora Kiriko Nananan o Akino Kondoh (fig. 23).

La revista *Garo* se había consagrado como la cuna del *manga* alternativo, y no sólo con sus historias violentas y escatológicas sino a través de narraciones flemáticas, desafectadas o aclimáticas. Esta tipología narrativa en la que, aparentemente no ocurre nada o la poética del autor es tan intensa que no permite un acceso fácil por parte del lector, iba en contra de los principios del *manga* narrativo *mainstream* que basaba su lógica en la captación de un mayor público consumidor de cómics posible. *Garo* se distribuía cada mes y aunque en numerosas ocasiones no podía pagar a sus autores (sobre todo en su última época) éstos gozaban de una libertad creativa que no era posible en el resto de publicaciones con lo que la pérdida económica llegaba a compensarlos (Danner y Mazur, 2014).

60 El estilo *heta-uma* (traducido como “torpe, pero hábil”, “bueno, pero malo”) (Danner y Mazur, 2014, p. 273) que se impuso en *Garo* en la inconformista década de los 80 supuso el ascenso del humor grosero. Si comparamos el fenómeno *heta-uma* con una vertiente de producción occidental podemos ligarlo a la producción del cómic *underground* americano, también llamados *comix*, al estilo de Robert Crumb o Aline. El *heta-uma* es desbordante y exagerado, histriónico y desafiaba las convenciones del manga generalista.

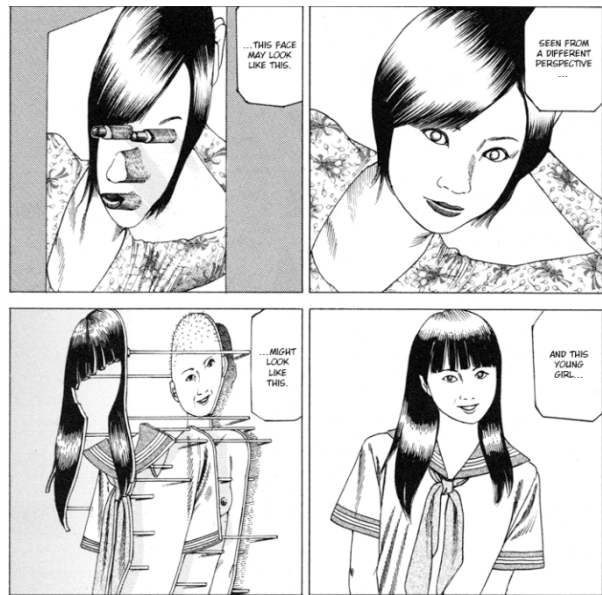


Fig. 22. Shintaro Kago. *Fraction*. (2013) Fuente: Shintaro Kago/EdT (Editores de Tebeos) (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 23. *Les insectes en moi* (2009) Akino Kondoh. Fuente: Akino Kondoh/Ediciones Lezard Noir.

Aunque hemos marcado algunas épocas definidas por estilos narrativos predominantes cabe señalar que *Garō* seguía acogiendo una diversidad considerable de artistas lo que hacía que en un número convivieran tanto obras de *ero-guro* como *josei*. La década de los 90 y la entrada del nuevo milenio, unida a la muerte de su infatigable editor Katsuichi Nagai, llevaron consigo el cierre definitivo en 2002 de la revista. *Garō*, había liderado durante casi 40 años la producción de *manga* alternativo en Japón si bien el testigo que había dejado fue retomado por la revista *Ax* que se puso en marcha en 1998 y se erigiría como la más digna sucesora. No sería, sin embargo, la única propuesta, ya que las grandes casas editoriales como Shogakukan buscarán también copar el mercado del *manga* alternativo lanzando su cabecera *Ikki* o *Comic Cue* de la más modesta East Press.

2.2.5.6. Repensando nuestra conceptualización del *manga*.

Resulta evidente que la revisión sobre la conceptualización del *manga*, su progresión y discusión histórica, unida a sus conexiones con el sistema de producción y distribución que lo ampara apenas esboza un borrador del complejo entramado del *manga* en la actualidad. El desconocimiento de la idiosincrasia histórica e industrial de Japón, ha ocasionado eventualmente que Occidente desconociera mucho de los debates críticos que dentro del país se llevaban a cabo. Por ejemplo, aunque el manga es un medio de consumo plenamente asentado en el archipiélago japonés, ha debido salvar cuestiones tan cercanas como las referidas a la representación sexual o la violencia entre las viñetas de sus obras, exactamente igual a como ocurriera en Estados Unidos o incluso en España⁶¹. La llegada a España del *manga* tuvo un desarrollo particular porque fue a raíz del éxito de las animaciones importadas sobre todo de los países vecinos como Francia e Italia que se despertó el interés por el medio y el planteamiento de una estructura editorial de distribución de *manga* (iniciada con Antonio Martín y su distribución del éxito de Akira Toriyama, *Dragon Ball*) (cf. Montero, 2012).

El pleno asentamiento de Internet en los hogares y el efecto de globalización, promovió y favoreció la puesta en común del conocimiento de muchos fan dentro y fuera de nuestras fronteras, con lo que muchas construcciones asentadas acerca del medio se desmoronaron o modificaron sustancialmente, al menos en el ámbito de estas comunidades. Lo que favoreció también la amplitud de miras de los aficionados

61 Podemos mencionar las cuestiones que la investigadora Laura Montero resalta en su artículo "Una conquista inversa: la importancia del anime en el mercado del manga español" (2012) donde comenta cómo la polémica llegada de la animación japonesa a nuestro país supuso algunas respuestas desmesuradas de cadenas de televisión donde se censuraban contenidos considerados inadecuados o se eliminaban o retocaban objetos que se consideraban que incitaban a prácticas nocivas para los jóvenes. Pero las hilarantes comparativas que pueden encontrarse en Internet, hechas por los propios fans, no sólo señalan los retoques de los aspectos más exagerados del anime como pueden ser la sangre o la visión de ropa interior o desnudos, sino cuestiones tan absurdas como que los personajes coman con palillos o no o sostengan una hamburguesa en lugar de un plato tradicional de comida japonesa.

al *manga* fue el fenómeno del *scanlation*, neologismo resultante de las palabras inglesas *scan* y *translation*, donde los lectores podían consultar obras aún no editadas en su país y, en caso de ser de su agrado, presionar desde abajo a las editoriales para incentivar la compra de los derechos de la obra a la casas editorial japonesa. Más allá de los límites legales de la acción del *scanlation* (así como de su análogo en el *anime*, los *fan sub* —subtitulado de fans—), estos grupos humanos diversos que, a menudo trabajaban a miles de kilómetros de distancia, puso de manifiesto (y aún a día de hoy lo hace), la importancia que la cultura japonesa y sus bienes del consumo culturales tienen en una parte considerable de nuestra sociedad. Plantea, en última instancia un nicho de mercado que puede traducirse en fenómeno de masas como ocurriera en su día con *Dragon Ball* o más recientemente con *Naruto* (1999-2014) de Masashi Kishimoto.

La generación de esta cultura adiestrada supondría también una explosión puntual de publicaciones dedicadas al *manga*, el *anime* y la cultura nipona en general. En la memoria de algunos están las míticas publicaciones de *Dokan*, *Minami* o *Shirashe*, que permitieron acceso a material inédito en España a través de sus discos multimedia o también ofrecer oportunidades a aquellos jóvenes que empezaban a dibujar con un estilo *manga* dentro de nuestras fronteras y que carecían de un sustento editorial básico sobre el que empezar a operar. Estos sellos editoriales normalmente suponían la prolongación de una empresa de distribución más amplia, con lo que el lanzamiento del número de la revista también les era útil para tantear el mercado y, con posterioridad, sacar las colecciones en VHS y después en DVD de las series que tenían intención de traducir. Dentro del estallido del *cool japan* en España, si tomamos prestado el término a Frederic Martell (2011), hubo experimentos tan curiosos como breves como el intento de edición a la manera japonesa mediante la adaptación de la revista *Shonen Magazine* por parte de la editorial Planeta de Agostini (fig. 24). En esta publicación se editaban algunas páginas de varias series simultáneas tal y como se hacía en Japón, sólo que el número de páginas era mucho más limitado y la calidad del papel algo mejor. La edición en cuadernillos dio paso al *tankubon*, formato con el que la mayoría del *manga* es comercializado a día de hoy en nuestro país y de ahí a la creación de foros especializados por aquellos que precisamente habían servido como punta de lanza para que el *manga* obtuviera algo más de consideración dentro de nuestras fronteras.

Durante la época dorada del *manga*, a finales de los años 90 con el *anime* y principios del 2000 con un servicio editorial mucho más asentado (gráfico 1), el mundo académico ya había comenzado la conquista de un área de conocimiento dedicada al cómic. Sólo por citar algunos nombres encontramos las figuras de Antonio Lara, Antonio Martín, Juan Antonio Ramírez o Antonio Altarriba. Sin embargo, el área de conocimiento en torno al *manga* seguía, en los inicios del nuevo siglo, ocupando un lugar bastante marginal dentro del mundo de la narrativa gráfica. Por este motivo, el valor de los artículos de opinión, los conocimientos del idioma con las subsiguientes traducciones y el estudio de la cultura japonesa llevada a cabo por los colaboradores y editores de estas revistas, sirvieron para fundamentar una idea más adecuada del medio del cómic japonés en el contexto próximo.

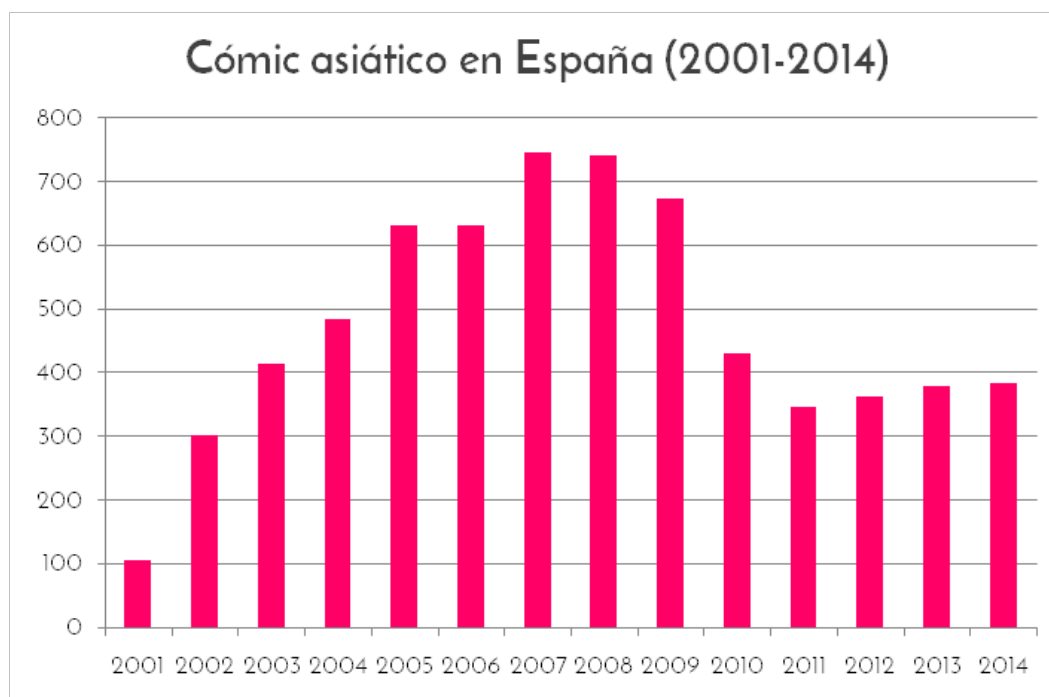


Gráfico 1. Los datos del gráfico permiten observar el número de títulos de cómic asiático (se incluye *manga* y *manwha* -cómic coreano-) lanzados por las editoriales. Se aprecia cómo el mercado se ha estabilizado en los últimos años manteniendo un número estable de cerca de 400 títulos frente a la desmesurada cifra de 747 títulos lanzados en el año 2007. Hay que explicar que la falta de datos en relación al número de ventas de manga en nuestro país hace que únicamente tengamos conocimiento de la situación actual del mercado del *manga* en España a través de los lanzamientos de títulos. Fuente: Marc Bernabé (www.mangaland.com)



Fig. 24. Portada de la revista *Shonen Magazine*. Edición española. Fuente: Planeta-DeAgostini Comics/colección privada.

2.2.6. El ciclo vital del cómic. Algunas reflexiones parciales con respecto a la historiografía de la historieta.

No nos resistimos a comenzar este apartado con una cita de Antonio Lara en la que sentencia la importancia y los cambios que la revolución de las industrias gráficas trajo consigo dentro de la aparición del medio cómic y su posterior organización histórica.

A la hora de establecer periodos históricos que nos permitan distinguir, nítidamente, las etapas centrales de la evolución de este medio, no me cabe la menor duda de que la implantación progresiva de los diversos sistemas de reproducción fotomecánica, a partir del último cuarto del diecinueve, representa el momento decisivo que separa en dos tramos fundamentales la historia de estas hojas impresas. (...) Con la fotomecánica, en cambio, sobre todo al generalizarse el procedimiento *offset*, se alcanzan cifras astronómicas, y la vieja aspiración de llegar a miles o millones de lectores se convierte en una realidad evidente.

Las historias que integran texto e imágenes dibujadas crecen, (...) y se presentan en múltiples formas: cuaderno de pocas páginas, álbum lujoso o austero, periódico con ilustraciones, revista especializada que alberga imágenes, suplemento dominical a colores de los periódicos americanos... Es cierto que no se ajustan a un solo modelo, pero más allá de las semejanzas y diferencias, nadie en su sano juicio dudará de que, entre un libro de Busch o Töpffer y esos cuadernillos coloreados debido a la astucia de Hearst o Pulitzer, hay un estrecho parentesco. (Lara, 1996, p. 30-31)

Efectivamente, y como hemos venido señalando en los epígrafes anteriores, las posibilidades mecánicas que se propiciaron desde finales del s. XIX se encuentran imbricadas en la evolución histórica del medio del cómic pero también se presentan como inherentes en su propia configuración como lenguaje. El determinismo tecnológico que parece arropar al cómic se manifiesta como una constante tanto en la producción historietística occidental como en la oriental. Además de Lara, otros autores dentro y fuera de nuestras fronteras han convenido que no es posible entender la realidad del cómic si no es solicitando un acuerdo entre el lenguaje que lo articula y las innovaciones mecánicas e industriales de principios del s. XX.

Más allá de si se adopta o no una postura continuista con respecto al origen del cómic, una de las conclusiones preliminares que se pueden extraer de esta sucinta revisión teórico-histórica es, en primer término, que los territorios productores principales de cómics, a saber, Estados Unidos, Europa y Japón, han tenido a lo largo de la historia de sus civilizaciones manifestaciones expresivas de dibujos secuenciales previas al medio. Esto lleva a pensar que la práctica del *storytelling* en imágenes ha sido una práctica recurrente, habitual y constante en algunas sociedades, lo que ha propiciado el desarrollo de un lenguaje, el del cómic, que ha ido refinándose con el paso de los siglos. Esto no supone, bajo el enfoque que toma este estudio, que todas

estas producciones deban llamarse cómic, ni tan siquiera proto-cómics. El hecho de que los dibujos en las cuevas prehistóricas cuenten una historia tiene más que ver con una tarea proyectiva del discurso científico moderno que con la especificidad del objeto en cuestión. Se trata de la inexistencia del llamado *ojo inocente* (Gombrich, 1998b), es decir, de la imposibilidad de aproximación a algo que es ajeno completamente a nuestra ordenación del mundo. Es imposible estabilizar una realidad que en nada se podía parecer a nuestro contexto actual. Es como intentar imaginar el nacimiento de cada uno, se trata de una tarea imposible. Sólo se puede, parcialmente, asir esa fenomenología pretérita mediante fenómenos que ya se conocen, cosa que, en última instancia puede conllevar una falacia.

Lo que sí se puede apreciar, sin dar lugar al error, es la iteración de la estructura que busca articular la verdadera ontogénesis del cómic dentro de la argumentación teórica de los académicos dedicados a dicho menester. Primero, existe una búsqueda de legitimación mediante referentes históricos y artísticos que puedan parecer elementos análogos al cómic contemporáneo. Se localizan hitos, innovaciones formales y técnicas que justifiquen y fijen con exactitud las coordenadas temporales del origen de los cómics (cumplimiento del génesis) (cf. Altarriba, 2011). En esta búsqueda hemos podido ver la recurrente necesidad de equiparar los cómics con productos ya asignados dentro de la tradición artística reconocida, es decir, dentro de lo que se entiende como Arte.

Una vez se organiza y consensua la secuenciación espacio-temporal se producen los intentos de definición y demarcación medial. Esto es, se solicita una reflexión del lenguaje del medio, se propone la hermenéutica del medio, del cómic (inmersión en la lógica ontológica). En este punto, es tarea de los académicos y los profesionales legitimar las producciones mediáticas que se instauran como productos de cierto valor o privilegio dentro de la sociedad. El repaso histórico por las principales regiones productoras de cómic nos ha permitido observar y valorar cómo siempre existe un momento álgido en el desarrollo discursivo del cómic. En Estados Unidos, por ejemplo, a través de las figuras de Outcault y McCay y posteriormente con la producción de cómic de los *syndicates*. En la BD franco-belga, este avance del lenguaje se produce con la llegada al mercado de publicaciones dirigidas al público adulto como las revistas *Pilote* o *Metal Hurlant* donde es más evidente un progreso temático, de posicionamiento ideológico y libertad narrativa que la innovación puramente formal. En Japón, por otra parte, resulta indiscutible la relevancia de la figura de Osamu Tezuka y la introducción de sus innovaciones narrativas en el desarrollo del *manga* moderno, así como su relación dual entre el *gekiga* y las publicaciones alternativas.

Por último, suele ocurrir que se produzca una fase de crisis. Como en la obra de Thomas Kuhn, *La estructura de las revoluciones científicas* (2004) el paradigma establecido sobre el que se sustenta tanto el génesis como la ontología del cómic se desarticula, se cuestiona y puede abandonarse iniciando así, de nuevo, el ciclo de la búsqueda de legitimidad científica. Sirva de ejemplo en este punto el actual debate

acerca de la “novela gráfica” como nueva forma de expresión o quizá, como un nuevo género dentro del amplio mundo de la narración gráfica masiva. Todo el andamiaje teórico actual tiende a cuestionar o ir más allá de los orígenes del cómic.

El “sistema” de la historieta se halla lejos de ser repertoriado. Más aun de estar conceptualmente consensuado. La imprecisión teórica conlleva la histórica. Si no sabemos qué es, difícilmente podremos determinar cuándo empieza o cómo evoluciona. Y no cabe duda de que estamos todavía lejos de conocer su esencia o de establecer la rigidez o la elasticidad de sus límites. Porque ni siquiera una definición simple de historieta como “relato en imágenes dibujadas” queda exenta de objeciones. (Altarriba, 2011, p. 10).

El debate conceptual acerca del origen o la esencia del cómic siga a día de hoy vivo (y de hecho, se revitaliza de cuando en cuando) funciona como un modo de legitimación del medio dentro de las esferas académicas y de investigación. Aparece como una manera de mantener vivo el cómic dentro de un espacio que ha sido bastante reacio a su incorporación como objeto de estudio.

2.3. “El gato sentado en la alfombrilla del perro” o entender el cómic como relato.

Una única definición del cómic de carácter universalista es, como hemos venido percibiendo, altamente conflictiva. Si bien toda definición debe tender a una cierta durabilidad y estabilidad, en la historia del cómic este intento se frustra por la variedad de posibilidades del medio y por la multiplicidad de elementos que configuran su existencia misma. El cómic presenta formas heterogéneas y lleva consigo la existencia compartida e interrelación de varios códigos (Hatfield, 2009, p. 132). Ya se ha podido observar cómo en la conformación de la realidad del cómic conviven y confluyen los elementos constitutivos del objeto en sí junto a la puesta en circulación del producto y su consumo por parte de los lectores. Además, a esto habrá que añadirse la especificidad contextual, tanto geográfica como histórica, que define el producto más allá de la obra en sí. Andrés Romero-Jódar, en su artículo “Comic Books and Graphic Novels in their Generic Context. Towards a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts” (2013) reflexiona acerca de los problemas terminológicos que han llevado a los investigadores a confundir los vocablos de cómic, *comic book* y novela gráfica. Según el autor, esta confusión terminológica redundaría en la ausencia de producción científica sobre cómic. Pero Romero-Jódar acierta en señalar que mucha de la problemática generada alrededor de las definiciones del cómic reside en que los propios investigadores han asumido bajo una única nomenclatura elementos distintos. Según esto, referirse a cómic habitualmente aludiría a la palabra genérica, extendida en el uso común, que aparece como apta para nombrar todo el amplio catálogo de la narración gráfica actual: *comic book* americano, *BD*, *manga*, tiras de prensa, etc. De esta forma, cómic se utilizaría más bien para referirse al lenguaje que le es intrínseco a la historieta antes que a un tipo específico de producto. Esto es, “cómic” serviría para referir tanto el objeto como las características formales de la articulación narrativa y de lenguaje icónico del objeto. Esta relación metonímica entre el objeto y el lenguaje que utiliza, retroalimenta las opciones de encontrar ejemplos válidos de cómics primigenios a lo largo de la Historia del Arte ya que si lo que se ve se organiza de un modo similar a como lo hace la narrativa en cómic es que es posible que sea un cómic, muy rudimentario, pero cómic al fin y al cabo.

La división entre cómic como género o cómic como lenguaje sigue siendo difícil de establecer y corre el riesgo de entrar en una entelequia continua. ¿Cómo definir la especificidad del cómic como objeto si no es a través de las particularidades de su lenguaje y su construcción? Más allá de las implicaciones paratextuales asociadas al mundo del cómic, en este apartado, se asumirá al mismo como relato desde una perspectiva narratológica acudiendo a fuentes propias de la narrativa en general pero también a modelos teóricos ya adaptados al medio del cómic (Kukkonen, 2013; Varillas, 2009). El cómic se entiende, por tanto como una historia vehiculada mediante un discurso determinado, pero a diferencia de otros medios como el cine, la relación entre sus componentes (tanto de contenido como discursivos) se hace mediante complejas sinapsis entre los distintos elementos verbo-icónicos que lo conforman. Por ejemplo, mientras en el cine la consecución de planos es continua, con un antes y un después donde sólo observamos un determinado momento que predice el tiempo de la historia y del discurso, en el cómic la ilusión no se consigue únicamente mediante la aparición y desaparición de un antes y un después, sino que los múltiples elementos que conforman el cómic se relacionan continuamente y a veces hasta de manera simultánea mediante una “solidaridad icónica” (Groensteen, 2007; 2013). La viñeta que precede a la viñeta que centra nuestra atención no ha desaparecido de la página. Sólo nuestra mirada se ha desviado hacia la siguiente para proseguir con la narración, pero ni tan siquiera esta lectura es tan lineal como se pretende. El lector de cómics lee y ve rápidamente a partes iguales y de forma simultánea “[e]l *comic book* consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal. Las particularidades del dibujo (...) y las particularidades de la literatura (...) se superponen unas a otras” (Eisner, 1996, p. 8). En el relato cómic participan tanto imágenes como texto, no siempre a la vez ni tan siquiera en el mismo nivel de relevancia. La relación entre lo que en narrativa se define como “mostrar” (*showing*) y “contar” (*telling*) se intrinca mucho más en la narrativa gráfica. Aún con el esmero patente en “distinguir entre la función de las palabras y la función de las imágenes, a pesar del hecho de que los cómics continuamente trabajan para desestabilizar esta distinción”⁶² (Hatfield, 2009, p. 133).

A pesar del innumerable conjunto de contraejemplos que podemos encontrar acerca de la necesidad de que el cómic posea o no un carácter narrativo, en este apartado la narratividad del cómic es una premisa básica sobre la que partir. Para que un relato ocurra y sea considerado como tal debe contarse algo. El ejemplo que da título a este epígrafe, recogido por Karin Kukkonen en su obra *Studying Comics and Graphic Novels* (2013), señala que para que exista narración debe haber una acción potencial, una cadena de incidentes potenciales. Kukkonen comenta el caso del enunciado “el gato sentado en la alfombrilla”⁶³. En este período no existe ningún ápice de acción, de

62 We continue to distinguish between the function of words and the function of images, despite the fact that comics continually work to destabilize this very distinction (t.d.a.)

63 The cat sat on the mat (t.d.a.)

incidencia o acontecimiento. Sin embargo, si se incluye “el gato sentado en la alfombrilla del perro”⁶⁴ (Kukkonen, 2013, p.12) se infiere una narración potencial. Pensamos que el gato está en un lugar donde no debiera y puede ser que le ocurra algo malo. Se presenta como la acción generatriz de un posible conflicto que puede desencadenar una serie de acciones que aún no han sido contadas.

Frente a la idea del cómic como relato narrativo, Aaron Meskin, al que ya se había aludido con anterioridad, despliega un más que convincente catálogo de ejemplos que cuestionan la “condición narrativa” (2007, p. 370) del cómic. Meskin arguye que, si es posible que existan formas no narrativas en otros medios y disciplinas como en algunos movimientos del cine como el *Fluxus* o el ejemplo literario del *haiku* japonés, esta misma posibilidad de la no narración puede caber dentro de la categoría de cómic. Dentro del cómic *underground* americano se pueden hallar algunos ejemplos como Robert Crumb (fig. 25) o también, en el ámbito europeo, la experimentación del grupo OuBaPo francés (del que Thierry Groensteen forma parte).

De este modo, para Meskin, la condición narrativa del cómic es sólo una asunción habitual. Estamos de acuerdo en que existen ejemplos dentro del cómic en los que la secuenciación y organización de las imágenes se genera a partir de asociaciones temáticas y formales no narrativas (2007, p. 371), tal y como se verá unas líneas más adelante al hablar de las transiciones *non-sequitur* (McCloud, 2005; 2012). Sin embargo, los ejemplos de experimentos formales dentro del cómic⁶⁵ no suponen el grueso de la producción de la narración gráfica, como el cine experimental tampoco lo es del mundo del cine. No es objeto de este estudio evaluar si los cómics antinarrativos son o no son cómics *stricto sensu*, ni tampoco se asume como objeto de estudio las posibilidades expresivas de dichos ejercicios de indagación lingüístico-formal. En lo que concierne a los límites de esta investigación, se acude al cómic narrativo pues es en el acto de comunicación, en la pragmática, donde el lector admite el mensaje y donde la inculturación puede generarse. Otra cosa ha de ser el planteamiento de que la condición narrativa corresponda a una narración fuerte o débil⁶⁶.

A lo largo de este análisis acerca del lenguaje de los cómics, se presentan los conceptos básicos de la teoría clásica de la narrativa en relación con el cómic. Esta conexión queda comprometida principalmente por la distinción del plano de la historia o contenido y el plano del discurso o expresión propuesto por Seymour Chatman (2013) y Louis Hjelmslev (1970). Específicamente, acudimos a las proposiciones teóricas de la “solidaridad icónica”, la “artrología” y el “espacio-topia” de Thierry Groensteen

64 *The cat sat on the dog's mat* (t.d.a.)

65 Nos referimos aquí a relatos “extremos”, cuya *raison d'être* sea la experimentación en sí y no, aquellos cómics que, presentando innovaciones narrativas o estilísticas, cuenten una historia de forma pretendida.

66 Entendemos narración fuerte y narración débil con la definición que desde la narratología se hace de ellas. De este modo, narración fuerte será aquella donde prime la acción para el progreso narrativo mientras que la narración débil será aquella en la que el peso narrativo caiga sobre el/los personaje/personajes antes que en los acontecimientos.

(2009) así como a la “puesta en página” del cómic (Kukkonen, 2013), para enmarcar estos referentes de la teoría narrativa al ámbito de la historieta. Las revisiones teóricas propuestas se entrelazan con otras como las de Benoit Peeters (1993) o Pascal Lefèvre (2013).

El cómic, en tanto que relato, comparte con otras formas narrativas aspectos comunes que permiten su análisis desde teorías inicialmente proyectadas para otros ámbitos disciplinares como la novela o el cine. Sin embargo, conviene dentro de este punto señalar, al menos de manera básica, los elementos que articulan el discurso del cómic ausentes dentro de otros medios. Para referirnos a esta cuestión, partiremos de la propuesta reflexiva de Scott McCloud (2012) sobre las elecciones de momento, encuadre, imagen, palabra y flujo, que se representa en las distintas viñetas y su particular forma de relacionarse unas con otras en la puesta en página.

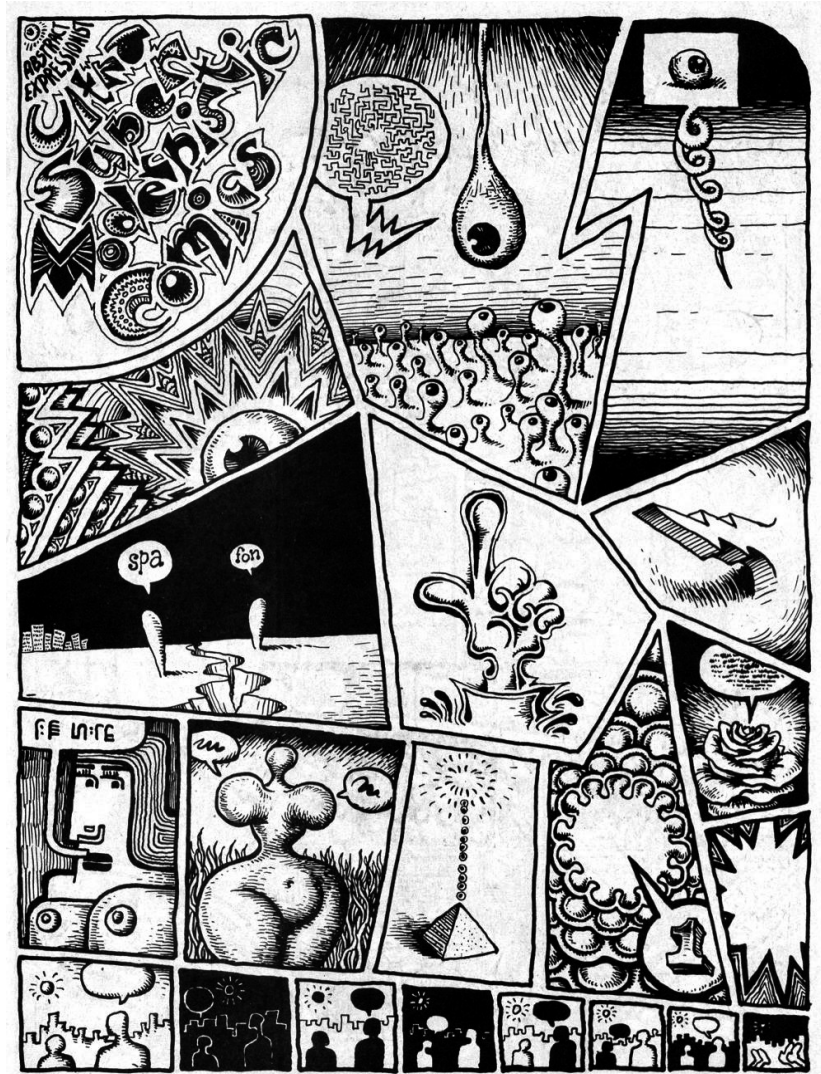


Fig. 25. "Abstract Expressionist Ultra Super Modernist Comics" en *Zap* #1 (1967). El autor iconoclasta Robert Crumb, uno de los abanderados del cómic *Underground* Americano. Fuente: Robert Crumb (www.bonhams.com)

2.3.1. Una teoría narrativa para viñetas. El sistema del cómic de Groensteen.

El cómic pasa ya el centenario de vida y el análisis narrativo del medio es uno de los aspectos que más trabajos de investigación ha generado a su alrededor. Célebres son ya las obras de Román Gubern y Luis Gasca, *El discurso del cómic* (1988) o de manera más reciente las obras de Miguel Ángel Muro Munilla *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica* (2004) o *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic* (2009) de Rubén Varillas. Las distintas teorías narrativas se han hecho hueco entre el cine, la radio o la televisión. Sin embargo, y aun existiendo propuestas tan sólidas como las que hemos planteado anteriormente, los escamoteos del cómic dentro del estudio narrativo se encuentran muy atomizados.

Es frecuente acudir a teorías propias de la narración fílmica para establecer un marco metodológico lo suficientemente sólido como para descomponer analíticamente el lenguaje del cómic. Esto puede deberse a que esta adaptación o adecuación del modelo teórico al objeto es menos conflictiva si se asume la analogía de la narración en imágenes secuenciales (además de otros elementos constitutivos) que ambos medios comparten. Aunque también podemos pensar que, en tanto la narrativa audiovisual posee un mayor y mejor reconocimiento institucional sus modelos metodológicos y paradigmas explicativos aparecen como más válidos a nuestros ojos. Sin embargo, a pesar de las similitudes y de la facilidad de aplicación de muchos de los términos, no cabe duda que en tanto que medios distintos, han de existir pequeñas fracturas que divorcian la teoría narrativa que puede aplicarse a lo fílmico o a lo novelístico, por ejemplo, y la que puede aplicarse a la historieta (Groensteen, 2007).

Uno de los núcleos fuerte con respecto a la teoría del cómic se ha venido constituyendo desde el territorio franco-belga donde las aportaciones reflexivas alrededor del medio han definido gran parte del modelo interpretativo del lenguaje del cómic. Dentro de este amplísimo bloque de teóricos e incluso dibujantes o guionistas de cómic, cabe destacar la figura de Thierry Groensteen por su presentación y comprensión del cómic como un sistema. Para el teórico belga, el lenguaje del cómic es una organización compleja que supone la “movilización simultánea de todos los códigos (...) que lo constituyen. Los cómics son por tanto una combinación original de uno (o dos, con la escritura) sustancias de la expresión, y de una colección de códigos. Esta es la razón por la que solo puede ser descrito en términos de un *sistema*⁶⁷” (Groensteen, 2007, p. 6). En su trabajo *The system of comics* (2007) (originalmente *Système de la Bande Dessinée*, 1999) asume que el principio de solidaridad icónica, como vínculo encargado de unir cada representación visual y gráfica en un cómic, debe explicarse mediante los principios sistémicos de lo que él bautiza como “espacio-topia” y “artrología” (Groensteen, 2007). Es decir, que la explicación de la solidaridad icónica, como ligazón

67 ...the simultaneous mobilization of the entire codes (...) that constitute it. Comics are therefore an original combination of a (or two, with writing) subject(s) of expression, and of a collection of codes. This is the reason that it can only be described in terms of a system. (t.d.a.)

entre los elementos constitutivos de un cómic, debe presentarse como un concepto amparado en la integración y funcionamiento de los componentes formales del cómic. Estas dos formulaciones reguladoras (el espacio-topia y la artrología) encierran, para el belga, mucha de la energía narrativa del cómic ya que se refieren directamente a la capacidad que la viñeta tiene como unidad narrativa propia del cómic. Sin embargo, Groensteen no aspira a articular su propuesta en torno a la viñeta como si ésta fuera la unidad mínima de expresión. En este sentido, la propuesta de Groensteen se desmarca, por ejemplo, de la concepción teórica de partida que exhibe Umberto Eco en el análisis de *Steve Canyon* (1947-1988) de Milton Cannif en su obra *Apocalípticos e integrados* (2004). Eco comprende que el análisis del cómic ha de ir de lo general a lo particular, es decir, desde la unidad narrativa mayor hacia la menor (por ejemplo, de la página a la banda y después a la viñeta). Mientras que la concepción de Groensteen es mucho más holística. Las diferentes unidades narrativas aparecen en un mismo nivel interpretativo ya que una viñeta coadyuva a la siguiente, a la propia banda, a la página e incluso a la totalidad de las viñetas, bandas y páginas localizables en una obra concreta. Incluso podemos atrevernos a ir un paso más allá y relacionar estos conjuntos narrativos de una obra determinada (por ejemplo, el álbum de una colección) con el resto de números de la misma colección. Por eso, aunque para Groensteen el punto de partida de su propuesta acerca del espacio-topia es la viñeta⁶⁸ no se trata de un acercamiento basado en el principio de incremento exponencial de lo mínimo a lo máximo, ya que el conglomerado de viñetas posee unas relaciones mucho más intrincadas, fluidas y orgánicas.

Las formulaciones teóricas del espacio-topia y de la artrología no son elementos que se apliquen de manera aislada y separada el uno de la otra. El primer sistema, el del espacio-topia, alude a las disposiciones espaciales de los elementos tanto en relación con sí mismos (lo que una viñeta tiene en su interior, por ejemplo) como con el resto de objetos que componen una unidad mayor (por ejemplo, una banda o una página). Dentro del sistema espacio-tópico habría de mencionar cómo las viñetas establecen relaciones entre sí mediante el “hipermarco” y el “multicuadro” (Groensteen, 2007).

Groensteen (2007) fija el comienzo en la viñeta porque redonda en los parámetros espaciales y temporales del relato, lo que le confiere una cualidad narrativa más allá de la de ser la unidad mínima de expresión en la estructura de cómic, tal y como señalamos antes al aludir a Eco. Por tanto, hablar de los sistemas espacio-tópico y de la artrología supone también hablar de tiempo (tanto del discurso como de la historia) y espacio (tanto del discurso como de la historia) en la narración en el cómic.

Siguiendo a Groensteen, una de las primeras consideraciones dentro del sistema

68 Benoit Peeters, por su parte, plantea que la viñeta es uno de los elementos fundamentales que sustentan la concepción lingüística en el cómic junto con “la página, la relación entre texto e imagen y la traducción del movimiento y el sonido” (Peeters, 1993, p. 18) [*Nous mettrons ici l'accent sur les plus remarquables de ces spécifités: la case, la planche, les relations entre le texte et l'image, la traduction du mouvement et du son.*]

espacio-tópico que se han de asumir son los parámetros vinculados con la viñeta. Él identifica tres: la forma, el área y el lugar que ocupa. Si relacionamos estos parámetros con los que se formulan desde la teoría narrativa general encontramos correspondencia con el espacio y el tiempo, como anunciábamos antes y con sus relaciones entre los planos de la forma y el contenido (Chatman, 2013). Ello supone, por tanto, hablar de orden, duración y frecuencia, así como de espacio diegético o extradiegético, pero también del espacio físico de la obra, que en el caso del cómic es completamente alterable y depende de la edición final y del soporte.

Dentro del sistema espacio-tópico Groensteen marca las múltiples funciones que la viñeta adquiere tanto de manera aislada como puesta en conexión con el resto de viñetas-imágenes-palabras. Éstas son, la función de clausura, de separación, de ritmo, función estructurante, expresiva y de lectura (Groensteen, 2007). Todas ellas, como vemos, organizan el conjunto del relato y su conexión establece un valor más allá de la mera secuencialidad de acciones o momentos.

2.3.1.1. El sistema espacio-tópico: hipercuadro y multicuadro.

El lugar ocupado por una viñeta es esencial puesto que sitúa tanto la acción que ocurre internamente en el relato como la atención del lector, el punto de partida (o de llegada) de su lectura y desde luego la importancia de ciertos sucesos frente a otros. Se comienza a definir la estructura interna misma de la obra. Por este motivo, más allá de su integración en una secuencia temporal y narrativa definida, las viñetas pueden componer y organizar ilusiones emotivas concretas. La localización de la viñeta, lejos de someterse exclusivamente a un principio de claridad narrativa puede acometer más allá de su función básica estructural hacia aspiraciones que lleguen a la ruptura normativa del relato canónico. Una viñeta es una expresión creativa que es parte tanto de la sustancia y la forma de la expresión así como de la forma y sustancia del contenido de la narración. Por eso, según Thierry Groensteen (2007), una viñeta no puede nunca compararse con un plano fílmico. Porque la viñeta posee una potencialidad expresiva no tan limitada al formato como ocurre en el audiovisual (cf. Lefèvre, 2013, pp. 83-102; Varillas, 2009).

Aunque la viñeta ha sido entendida por muchos autores como *sema* (vid. Eco, 2004; Muro, 2004; McCloud, 2005), es decir, como la unidad mínima observable y asumible para su estudio dentro del análisis del lenguaje del cómic, Groensteen entiende en su *System of comics* (2007) que la viñeta no puede limitarse sólo a ser un componente estructural de la narración. Esto se debe a que la viñeta obedece también a aspectos expresivos que sobrepasan la funcionalidad de la concreción espacio-temporal de la viñeta en la narración del cómic. Esta exposición nos lleva a concentrarnos ahora en la relación que la viñeta establece con la página. En el *comic strip* que se reproduce a continuación de *Little Sammy* (1905) de Winsor McCay (fig. 26), por ejemplo,



Fig 26. *Little Sammy Sneeze* (24 de septiembre de 1905). Winsor McCay. Fuente: Sorin Arghel (imagen de dominio público).

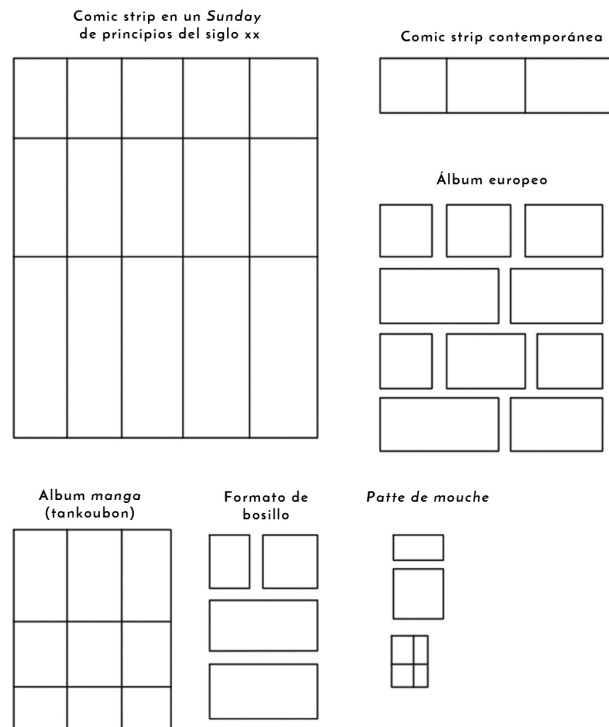


Fig. 27. Homotecia en los formatos de publicación. Fuente: Elaboración propia a partir del modelo de Pascal Léfèvre (2000, p. 92).

vemos cómo la forma de las viñetas que componen la página así como su repetición morfológica pretende ofrecer una apariencia de estabilidad y equilibrio que finalmente es roto por el estornudo del pequeño Sammy. Las viñetas se deben, además de a sus propias condiciones físicas, a las de la página que las contiene. Es decir, no podemos concebir la viñeta como una forma aislada del contexto que la abraza.

Groensteen señala que la viñeta “generalmente toma la forma de un rectángulo, donde las dimensiones son más o menos homotéticas a aquellas de la página⁶⁹” (2007, p. 30) (fig. 27). Según esto, existe una forma que contiene y conecta la totalidad de las viñetas de una página que puede aparecer o ser imaginaria. Esta línea de conexión exterior, no necesariamente manifiesta, entre las distintas viñetas que conforman una página es lo que Groensteen define como “hipercuadro” (2007, p. 30). En palabras del propio Groensteen “el hipercuadro es a la página lo que el marco es a la viñeta. Pero a diferencia del marco de la viñeta, el hipercuadro no rodea nada, sino que da homogeneidad, y su perfilado es, con excepciones, intermitente” (2007, p. 30) (fig. 28).

Pero el hipercuadro no es el margen de la página. El margen, es el espacio generado entre la viñeta y el final físico de la página y aunque su asunción frecuente es la de delimitador del espacio útil del *inútil* en la página de cómic, sus funciones pueden ir más allá del simple uso práctico. El hecho de asumir que el margen es única y exclusivamente el *gran* delimitador de lo útil en la página presenta problemas cuando el margen se diluye y desaparece expandiendo la imagen que debería contener más allá de los límites del sangrado del papel. El margen es también parte de la obra y de los elementos discursivos del relato que se nos presenta.

El margen de la página, aunque de manera habitual se presenta como un espacio en blanco que prolonga y asienta la reticulación de la página, no es totalmente un espacio aséptico. Pongamos un ejemplo para ilustrar esto. Los marcos de los cuadros en los museos forman parte de la enunciación del cuadro. Es decir, la manera en que se enmarca una determinada pieza interviene en su percepción (además de su colocación, su iluminación, el diálogo que establece con otras obras, etc.). El marco, normalmente aísla la obra del entorno y cerca su propia identidad elevándola frente a la pared de la que pende el cuadro. Sin embargo, tanto el marco como la pared encuentran un valor dialógico en la obra. No es igual un marco de cuadro de estilo Barroco en una pared negra que sobre una pared blanca. El margen en la página también forma parte del aparato enunciativo de la misma. En las tiras de prensa, por ejemplo, pueden presentar un título (fig. 29) o incidir en aspectos psicológicos de los personajes o en la ambientación de la historia (fig. 30) o definir una temporalidad diferente (fig. 31).

De otro lado, Groensteen identifica el multicuadro como la unión de todas las viñetas. Mientras que el hipercuadro corresponde únicamente a la unidad de la página, al concepto de multicuadro se le asignan formas múltiples (la tira, la banda, la página,

⁶⁹ ...generally takes on the aspect of a rectangle, where the dimensions are more or less homothetic to those of the page. (t.d.a.)

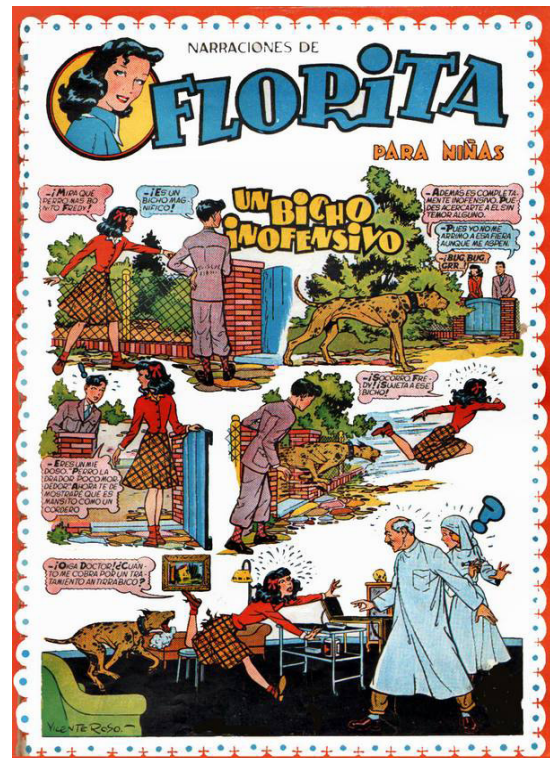


Fig. 28. Página de *Florita* donde el hipercuadro se decora y sirve a su vez de decoración. *Florita* nº18 Ediciones Cliper. Fuente: Colectivo 9º Arte (recuperado de <http://www.tebeosfera.com>).

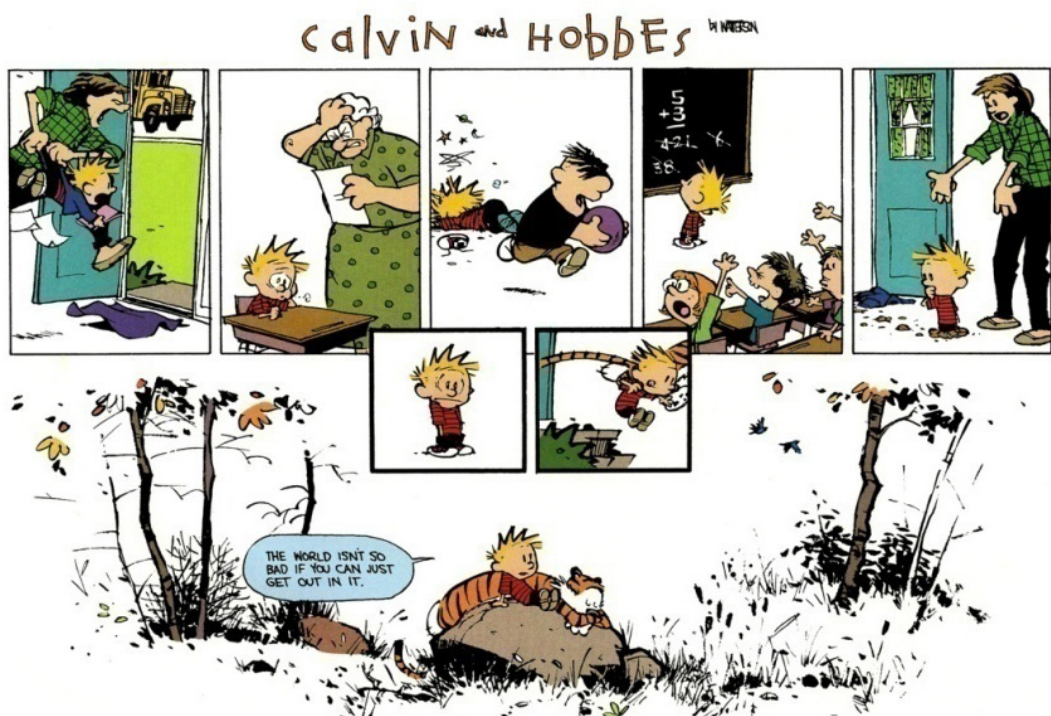


Fig. 29. *Calvin y Hobbes* (1985-1995). Bill Waterson. Fuente: Bill Waterson

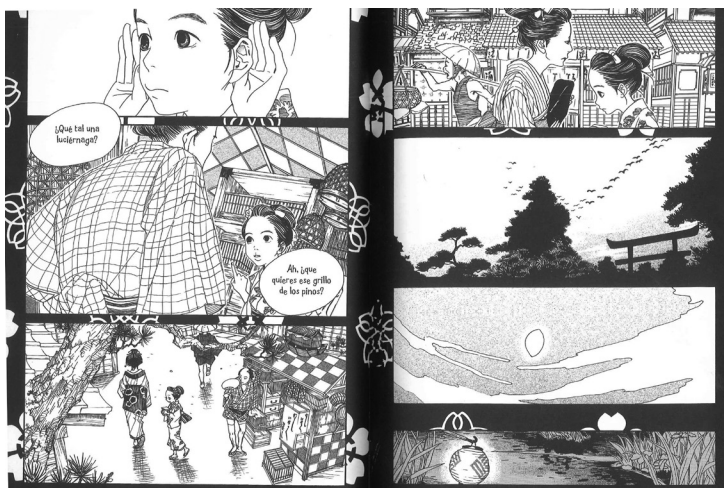


Fig. 30. "Elegir un insecto" de Moyoco Anno, relato corto contenido en *Japón visto por 10 autores* (2005) Fuente: Moyoco Anno/Ponent Mon.



Fig. 31. *Boku wa Mari no Naka* (2012) Shozū Oshimi. En esta página se aprecia cómo el margen adquiere un valor tanto expresivo como de contenido. Por un lado, el negro de fondo expresa el conflicto interior que sufre el protagonista encerrado dentro del cuerpo de la joven Mari sin saber si lo que está haciendo es lo correcto o no. El margen colabora, por tanto, a saber cuál es el estado de ánimo del personaje. Por otro lado, se observa como el oscurecimiento del margen se presenta como un recurso discursivo dado que alude a un tiempo anterior en la diégesis, a un pasado reciente en el que el protagonista habla por teléfono. Fuente: Shozū Oshimi (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

la doble página, etc.). Se trata de “sistemas de proliferación de viñeta que son cada vez más inclusivas⁷⁰” (Groensteen, 2007, p. 30). El multicuadro no tiene unos bordes fijos sino que sus límites son aquellos que confiere el trabajo completo, tanto si se trata de una tira de prensa aislada como si es una historia de 200 páginas o una colección de 35 tomos. El lugar que ocupa la viñeta con respecto a otras y otros elementos, atendiendo a los principios del multicuadro y el hipercuadro de Groensteen, es relevante para comprender que la narración del cómic, en tanto que medio lexicopictográfico, no se ejecuta únicamente y de manera aislada con la secuencia consecutiva de viñetas. Todas y cada una de las que aparecen en una obra acaban por dialogar en el continuo de la experiencia lectora, en su comunión como objeto-obra. Es decir, una viñeta se pone en relación con la siguiente, pero también con las anteriores y las posteriores, con independencia de que convivan en una misma página o no.

2.3.1.2. Puesta en página y tiempo. Profundizando acerca del lugar y el área de la viñeta en el cómic.

La importancia de la articulación de la página, lo que se denomina la puesta en página (Kukkonen, 2013), es fundamental para la composición de la historia y su desarrollo. El lugar que ocupa una viñeta dentro de una página, además de trazarnos el mapa de coordenadas para seguir la lectura, nos infiere la ilusión del paso del tiempo y no forzosamente gracias a la secuenciación lineal de viñetas, aunque también.

Tal y como ocurre en el audiovisual, el tiempo en la narrativa del cómic tiene una doble dimensión que afecta tanto al discurso como a la historia (García y Rajas, 2011a; Chatman, 2013; Varillas, 2009). Como el narratólogo americano Seymour Chatman apunta, “las narraciones establecen una sensación de momento presente, el AHORA narrativo” (2013, p. 84) (énfasis en el original). Pero ese contarse a sí mismas de las narraciones, hace que se plantee la existencia de un tiempo del discurso (de lectura) y un tiempo de la historia (de la trama) (Chatman, 2013, p. 84). El tiempo de la historia correspondería a la secuenciación y sucesión de momentos que viven los personajes dentro de la diégesis, es decir, en el universo ficcional⁷¹. Sería el aquí y ahora de los existentes⁷² (Casetti y Di Chio, 2007) de la narración. El lector lo percibe a través de la obra, del devenir de la historia que es presentada viñeta tras viñeta y página tras página. Esta dimensión temporal, además, tiene un carácter dúplice. Por un lado, el tiempo de la historia aludiría a la época en que se desarrolla la trama, por ejemplo, el

70 (...) *systems of panel proliferation that are increasingly inclusive* (t.d.a.)

71 Es recomendable la lectura de la tesis de Marcello Serra *La semiosfera de los comics de superhéroes* (2011) donde expone los conflictos de temporalidad que surgieron en los cómics de superhéroes cuando las casas editoriales lanzaban colecciones simultáneas con personajes o se mezclaban los universos ficcionales de diferentes personajes (como podía ser el caso del personaje de Gata Sombra aparecida en X-Men y también en la serie *Excalibur* de Alan Davis).

72 Los existentes narrativos son identificados como “elementos descritos o mostrados y que pueden ser, personajes (sujetos u objetos) o escenarios (lugares)” (Gómez, 2011, p. 80).

s. XVIII —como en la obra de la *mangaka* Riyoko Ikeda, *La Rosa de Versalles* (1972) —; el futuro —como *Akira* de Katsuhiro Otomo (1982-1993) o *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow (1989-1991) — o un presente más o menos evidente. Aunque como señala Jesús García Jiménez, la representación temporal inserta en la diégesis (s. XVIII o año 2019) significa siempre un presente. Éste es tanto un presente diegético, es decir, para los personajes que habitan la historia como un presente de experiencia vivencial del lector.

Cualquiera que sea el tiempo al que remite la historia narrada, cuando interviene un discurso icónico, el tiempo de la narración es siempre el presente, porque la imagen narrativa es siempre representacional (sólo cuenta una historia representándola)(García, 1996, p. 177).

Ese tiempo de la historia tiene que ver también con los momentos que el personaje dentro de la diégesis vive. Su aquí y ahora o su allí y antes. El tiempo en el que transcurre su historia, que puede tener diferencias significativas (una hora, un día, una semana, años...), no tiene porqué coincidir con el tiempo del espectador-lector.

Por otra parte, encontraríamos el tiempo del discurso. En el ámbito del audiovisual la diferencia se aprecia claramente. El tiempo del discurso alude a la duración del relato, al tiempo en que la historia es contada a través del medio que se ha determinado. Por ejemplo, en un largometraje normal, los 90 minutos que dura la película correspondería con el tiempo del discurso. Pero ¿y en el cómic? ¿Es el tiempo del discurso lo que tarda un sujeto en leer-ver una obra determinada? De ser así, el tiempo del discurso podría variar en función de la capacidad lectora del sujeto que consume la obra, lo que haría de la experiencia de lectura de un cómic una vivencia única que cada individuo vive de manera diferente ya que la relación que se establece entre la obra y el espectador es distinta. Aunque nuestra afirmación no está falta de razón (cada sujeto establece una relación personal con el relato en función de cómo asuma los términos del contrato entre autor-obra-espectador) Rubén Varillas (2009) apunta que el ritmo narrativo del discurso viene determinado por el autor a través del texto y que, en todo caso, la velocidad de lectura de un individuo, su familiaridad con el medio o su capacidad reflexiva ante el relato de cómic que esté consumiendo serían en todo caso factores externos “al proceso creativo y las intenciones del autor” (p. 205). El autor es el que define el ritmo de la narración. Puede decidir que ésta sea compleja en su lectura y rica en los elementos que configuren las páginas con lo que voluntariamente se estaría estableciendo un ritmo pausado en la lectura y buscando que el lector adquiriera una postura reflexiva y contemplativa ante la página del relato. O también puede decidir que la información presentada sea ágil, casi sin texto y dinámica y estaría diseñando y concibiendo un ritmo mucho más trepidante. En cualquier caso, es cierto que la concreción del tiempo discursivo del cómic resulta algo más compleja que la de por ejemplo un filme o el capítulo de una serie televisiva porque implica un posicionamiento más activo del lector que ha desentrañar los distintos niveles de lectura que se plantean en el texto del cómic (Varillas, 2009, p. 206).

La relación entre las dos temporalidades de la narración son una de las cuestiones más fascinantes dentro de la disciplina académica de la Narrativa Audiovisual y no podía ser menos en el lenguaje del cómic. En parte, esto se debe a que la definición del tiempo es siempre, en las narraciones gráficas, un elemento íntimamente ligado a las elecciones que el autor o la autora y que puede convertir una misma historia en un ejercicio poético diferente.

Las relaciones entre tiempo de la historia y tiempo del discurso suelen concretarse en tres categorías bien conocidas dentro de la teoría narrativa: el orden, la duración y la frecuencia. Vamos a continuación a conectar estos tres aspectos que ayudan a delimitar “la arquitectura temporal” (Rajas, 2011, p. 350) del relato con las especificaciones propias del lenguaje del cómic.

El orden, hace alusión a la disposición intencionada y de determinada manera de los sucesos que tienen lugar en la historia (Chatman, 2013, p. 85). Extrapolando esto al mundo de los cómics, podemos decir que la correspondencia con la puesta en página es más que evidente. El diseño de la página en principio se encontrará regido por las normas de lectura que establezca la convención donde nos encontremos (de izquierda a derecha en Occidente y de derecha a izquierda en Oriente). La decisión por parte del autor de los momentos clave dará buena cuenta de cómo se nos son presentados los acontecimientos que configuran la historia del relato. Esta manifestación formal, básicamente atendería a un carácter práctico, donde la distribución de las imágenes, los planos, los personajes y las acciones en una lógica secuencial permitirían seguir el hilo de la trama de manera natural. Pero además de esta articulación de las viñetas en las páginas entre un antes y un después en la lectura del discurso, puede existir un antes narrativo y un después narrativo que puede ser presentado y alterar la línea temporal básica del relato. Es el caso de las conocidas “«secuencias anacrónicas». Y la anacronía puede ser de dos clases: retrospectiva (*analepsis*) (...) y prospectiva (*prolepsis*)” (Chatman, 2013, p. 85). Si en el audiovisual esta característica relacional suele vincularse con el montaje, en el cómic las relaciones anacrónicas tienen que ver con el modo en que las viñetas se relacionan, las llamadas transiciones (véase apartado 2.3.2.1. de esta tesis), pero también con la propia organización con que la información interna de la historia se nos ofrece como lectores. Es decir, iría más allá de la mera representatividad ilustrativa de un momento pasado, futuro o presente. Por ejemplo, en la obra de Alan Moore, *The Watchmen*, la información acerca del incidente que convierte al Dr. Jon Osterman en Dr. Manhattan se nos presenta mucho después del inicio de la historia y su progresión, también fragmentada y atomizada, presenta unos saltos temporales considerables entre viñeta y viñeta. De este modo, las posibilidades de representación temporal del cómic quedan amplificadas por su configuración verbo-icónica ya que tal y como Rubén Varillas señala “un «discurso totalmente desordenado» que se aparta radicalmente del tiempo de la historia” (2009, p. 269) puede anclarse mediante la voz u otros elementos textuales como las palabras en los cartuchos u otras herramientas.



Fig. 32. *Beowulf* (2013) David Rubín y Santiago García. En esta doble página de *Beowulf* observamos un ejemplo claro de anacronismo narrativo que Rubín explora y explota a lo largo de su obra de manera magistral. Las viñetas que sirven de fondo presentan el momento actual de la historia, cuando el monstruo Grendel ha atacado. Las pequeñas viñetas superpuestas al macabro fondo distinguen un tiempo diferente. Estos pequeños fragmentos de un momento pasado (analepsis), que además poseen un tratamiento visual distinto (predominan los tonos cálidos), dan cuenta de cómo son los personajes y del punto de partida del que arranca la historia. De igual modo, su disposición en la página articula el recorrido visual-lector que se ha de seguir que intercala imágenes de horror con las escenas de celebración, antítesis directa de la atrocidad ocurrida. Fuente: David Rubín y Santiago García/Astiberri.

La duración es el segundo modo de relación entre el tiempo de la historia y del discurso y también se relaciona con la transición entre viñetas, especialmente, cuando alude a la velocidad que existe entre tiempo de la historia y tiempo del discurso. Entonces encontramos las formas de la elipsis, el resumen, la escena o “equivalencia durativa” (Rajas, 2011, p. 370) y la pausa (Varillas, 2009, p. 278). A estas formas taxonómicas de la duración basadas en las relaciones transicionales entre viñetas, habría que añadir, retomando el hilo de Groensteen sobre su sistema espacio-tópico, la importancia que el área que ocupa la viñeta tiene para gestionar la duración.

Para Chatman, “la duración trata de la relación entre el tiempo que lleva hacer una lectura profunda de la narración y el tiempo que duraron los sucesos de la historia en sí” (2013, p. 91). Mario Rajas, refiriéndose de manera específica al tiempo en el cine, da un paso más allá y sostiene que

la duración resulta el factor fundamental de tratamiento del relato. (...) progresar informativa y dramáticamente, eliminar partes sobrantes, recrearse en momentos determinados, en definitiva, generar tempo, ritmo, interés, tensión, suspense, y demás recursos de participación del espectador en el texto. Todas las principales técnicas ficcionales de implicación emocional dependen de la duración, de la manipulación de la extensión del tiempo (Rajas, 2011, p. 369)

El sostenimiento de un momento dramático o el acortamiento del mismo en el cine es algo que podemos cronometrar. El lenguaje fílmico es generador del tiempo en sí (se construye gracias a un registro minutado que avanza y progresa narrativamente)⁷³. Por su parte, Rubén Varillas señala con respecto al cómic que “la duración del tiempo del relato no existe como tal, sino que coincide con la velocidad del tiempo de lectura” (2009, p. 276) y es ahí donde la disposición de la viñeta, su tamaño e información contenida, juega un papel esencial a la hora de entender lo que dura una acción determinada. Por ejemplo, una viñeta única que se descompone en varios movimientos que un mismo personaje realiza en diferentes momentos tiene un tiempo de lectura diferente a una viñeta que contiene una acción simple. En el ejemplo de *Hulka* (2014) de Javier Pulido y Charles Soule (fig. 33), nos encontramos ante una suerte de equivalencia durativa donde el tiempo del discurso parece el mismo (si no, prácticamente el mismo) que el tiempo de la historia. Se trata, si jugamos a realizar la comparativa con la nomenclatura propia del cine, de una especie de plano secuencia que sigue a la protagonista desde un punto inicial a un punto final. En la duración de este trayecto se nos ofrece como lectores información escrita (diálogos entre los dos personajes centrales de la secuencia narrativa), información visual relevante como los otros personajes que atraviesan la escena o el logotipo que aparece en la pared de fondo y que se deja al descubierto para

⁷³ Con respecto a esto el investigador y profesor Mario Rajas señala que “el cinematógrafo es una herramienta para producir tiempo; es decir que en su propio ser como dispositivo tecnológico, en su función originaria de representación de la imagen en movimiento, viene incorporada, como cualidad esencial, la facultad de apresar y materializar el tiempo” (2011, p. 351)

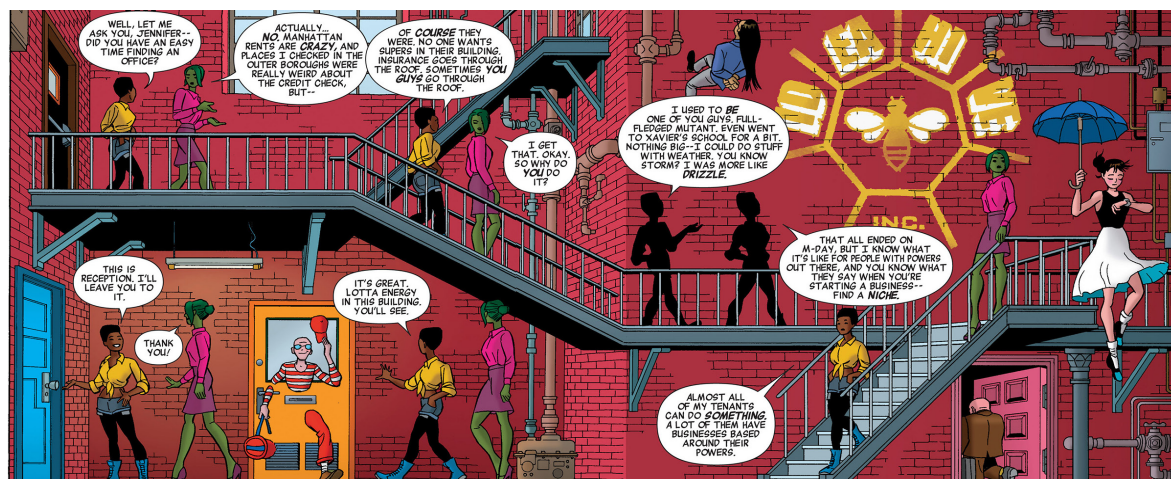


Fig. 33. *Hulka* (2014) Charles Soule y Javier Pulido. En esta viñeta se establece el orden de lectura de izquierda a derecha y de arriba a abajo sin necesidad de separar en viñetas. La representación simultánea de distintos momentos en una única viñeta se traduce en el trayecto que los personajes realizan del piso superior al inferior. El efecto pausado que intencionalmente se busca con el efecto del dibujo-trayecto (García Sánchez, 2000) es aderezado además con diferentes niveles de lectura e los que van apareciendo otros personajes que en mayor o menor grado van captando la atención de los personajes que focalizan la narración. Fuente: Charles Soule y Javier Pulido/ Marvel Comics.

reconocer la importancia narrativa de la imagen. Se focaliza nuestra atención a través de las paradas visuales de la protagonista, como ocurre en el extremo derecho de la viñeta donde Jennifer Walters (Hulka) se detiene a observar a una joven que desciende flotando hacia el piso inferior ayudándose de un paraguas o cuando su acompañante y ella dirigen la mirada hacia una de las puertas inferiores donde un hombre está atravesándola y saludándolas agitando su gorra. La viñeta que, en primera instancia se percibe como una única unidad es descompuesta mediante una lectura más profunda y pausada del lector en diferentes unidades temporales que además poseen una duración distinta. La caída flotante de la joven del paraguas no dura lo mismo que la bajada de escaleras de Hulka o que la salida por la puerta del piso inferior del personaje rechoncho en la esquina inferior derecha. O incluso que el medio paso que Hulka está a punto de concluir cuando llega a la puerta azul donde se la espera.

La última de las posibles relaciones que establecen tiempo de la historia y del discurso es la de la frecuencia. Según Varillas, se entiende la frecuencia como “el número de veces que un enunciado narrativo refleja los sucesos acaecidos en una historia” (2009, p. 302). Esta articulación temporal entre historia y discurso tendría que ver con la repetición mediante viñetas de una acción en un determinado enunciado, o en distintos enunciados narrativos o, también, la presentación de una acción que se repite varias veces en el tiempo y se muestra o una única vez o múltiples veces en el discurso a través de la disposición de las viñetas en la página. La frecuencia, por tanto, es otra forma de ordenar y de estimular la presentación de la duración de ciertos acontecimientos entre el plano discursivo y el del contenido. La frecuencia en el cómic tiene relación con el ritmo, con la cadencia, en un sentido formal. Pero en términos de contenido, alude a la repetición o no de acciones. Las posibilidades expresivas del uso de la frecuencia son el cómic amplificadas por la posibilidad combinatoria que la imagen y el texto dan en tanto que lenguaje del cómic. Como Rubén Varillas apunta “la parte gráfica puede establecer unos patrones de frecuencia que no estén apoyados por el elemento textual” (2009, p. 302).

Tal y como Gerard Genette resume en su obra *Figures III* (1972), pueden existir cuatro combinaciones posibles entre lo acaecido en la historia y su forma enunciativa.

- Lo que ocurre una vez se presenta en el discurso una vez (1H/1D). Varillas (2009) adopta la nomenclatura de Genette (1972, p. 146) y nombra a este tipo de concordancia relato singulativo (*scène singulative*), siendo el más habitual en la progresión narrativa del cómic.
- Lo que sucede n veces en la historia se presenta n veces (nH/nD). Existe una correspondencia icónica con las repeticiones de la historia (Genette, 1972, p. 146). Según Varillas, este tipo de relación ofrece un relato anafórico donde discurso e historia trabajan para subrayar insistentemente una repetición o rutina.
- Lo que ocurre una vez en la historia se presenta n veces en el discurso (1H/nD). Este relato se denomina repetitivo (Varillas, 2009, p. 307). Es la fórmula que más fácilmente permite experimentar narrativamente dentro del cómic ya que permite

amplificar una acción⁷⁴ (fig. 34)

- Lo que ocurre n veces en la historia es presentado una única vez (nH/1D). Varillas identifica este tipo de relato como “relato iterativo” (Varillas, 2009, pp. 312-316) nuevamente recurriendo a la propuesta de Genette “*récit itératif*” (1972, p. 148). Permite un resumen de acciones que transcurren en períodos de tiempo donde nada aparece como significativo.

La generación de tiempos específicos, recurrentes, repetitivos, que amplían o reducen la duración de una acción, suceso o acontecimiento; la alteración del orden o de su representación discursiva... son cuestiones que se enuncian visualmente en el cómic y que permiten una variación expresiva. Teniendo en cuenta que las limitaciones de producción son, a día de hoy, mucho menores, los autores se permiten la libertad de experimentar con sus obras nuevos modos narrativos que afectan a la temporalidad tanto discursiva como de la historia. Un buen ejemplo de ello es la obra *La cuenta atrás* que en 2008, el guionista Carlos Portela y el dibujante Sergi San Julián donde la exposición de los acontecimientos de la historia (con claras reminiscencias a la catástrofe del Prestige ocurrido en España en 2002) se realiza como un gran *flashback* (anacronismo retrospectivo). En otra línea aunque de manera similar, estaría la obra de Julie Maroh *El azul es un color cálido* (2013) donde la protagonista cuenta la historia de manera póstuma. El relato distingue el tiempo pasado de la historia presentando estas imágenes en blanco y negro y únicamente distinguiendo el color azul, del presente (futuro en la historia que se nos cuenta) cuyas imágenes aparecen coloreadas. Como punto de partida, la lectura por parte de una de las protagonistas del diario de su novia, donde explica cómo vivió el descubrimiento de su sexualidad junto a ella así como su amor.

2.3.1.3. Funciones de las viñetas en el sistema de los cómics de Groensteen.

En el sistema espacio-tópico de Groensteen, recordemos que la viñeta cumple la labor de nódulo entre el resto de constitutivos del cómic, bien sean otras viñetas, grupos de ellas, páginas, textos, formas y el amplio abanico de recursos gráfico-plásticos que se ponen al servicio de la creatividad del autor. El sistema espacio-tópico concurre, por tanto, en una necesidad de disposición espacial de los enunciados narrativos donde, para el teórico franco-belga, la viñeta cumple seis funciones elementales: la función de clausura, la función separativa, la función rítmica, la función estructural, la función

74 Mario Rajas desglosa en su capítulo de libro “Tiempo de la historia, tiempo del discurso” (2011) las posibilidades expresivas del relato repetitivo (frecuencia basada en la repetición) estableciendo cinco subcategorías dentro de aquél. Se tratan de: repetición exacta (se repite el mismo momento); enlace o prolongación (se continúa una acción ya vista retomándola en los momentos previos); perspectiva (la misma acción se enuncia desde distinto punto de vista); cruzada (distintas acciones confluyen hacia un mismo suceso) y versionada (acontecimiento que tiene un mismo planteamiento pero distinto desarrollo) (Rajas, 2011, pp. 379-380).

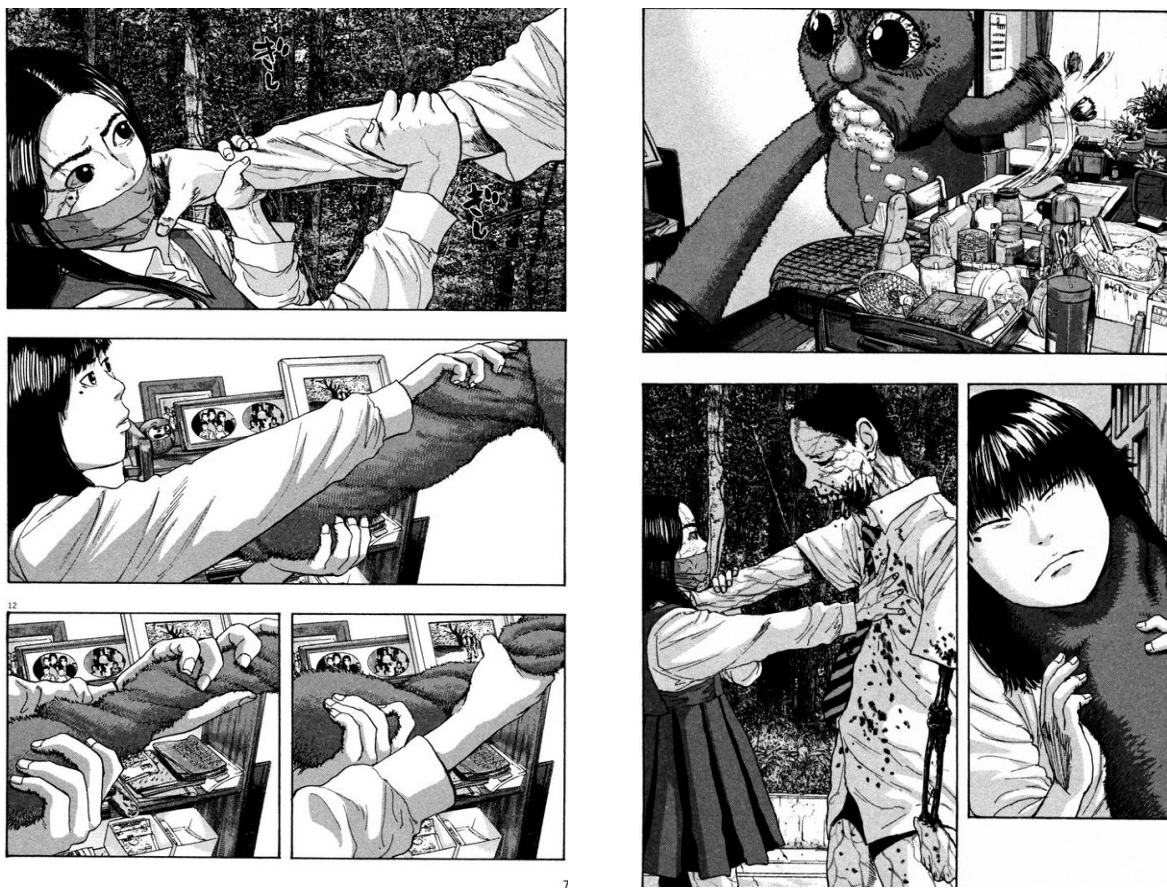


Fig. 34. *I am a Hero* (2009-actualidad). Kengo Hanazawa. Fuente: Kengo Hanazawa/Big comics Spirit. (Recuperado de <http://www.mangafox.me>). En este ejemplo apreciamos una mezcla entre las formas de repetición que Mario Rajas identifica como “perspectiva” y “cruzada”. Por un lado, tenemos la perspectiva de lo que ocurre en la mente de la chica y lo que ocurre en la realidad compartida por el resto de personajes. Simultáneamente, Hanazawa combina esta forma del cambio de perspectiva con la repetición cruzada de la que nos habla Rajas cuando en las viñetas introduce la visión imaginaria de la agresión que la chica realiza al oso de peluche cuando realmente lo que hace es destruir al *zombie* contra el que se está enfrentando.

expresiva y la función de lectura. Muchas de estas funciones se relacionan también con los distintos dispositivos del discurso que conformarán el siguiente epígrafe dedicado a las elecciones que los autores realizan para contar sus relatos mediante el lenguaje del cómic. Si ya habíamos atendido anteriormente al tiempo, las funciones de la viñeta además de colaborar en la progresión temporal y su demarcación en el relato, asumen gran parte de responsabilidad en la cuestión de la definición del espacio en el lenguaje del cómic.

2.3.1.3.1. La función de clausura.

A diferencia del cine, en el cómic, el marco de la viñeta no supone una demarcación intencionada de una realidad preexistente. En el cómic, todo lo que se dibuja y contiene dentro de las líneas (efectivas o imaginarias) de una viñeta se hace *ex profeso*. Tal y como señala Groensteen, “cerrar la viñeta es cercar un fragmento de espacio-tiempo que pertenece a la diégesis, para indicar la coherencia⁷⁵” (2007, p. 40). Es decir, la viñeta encierra un espacio y un tiempo determinado que el autor ha establecido como necesario para narrar un determinado suceso o acontecimiento y que requiere su reconstrucción mediante el dibujo dentro de la viñeta. La viñeta se entiende como la comunión entre su marco, la línea dibujada o no que la delimita, y la imagen que contiene, es decir, es la unión del contenido diegético y la forma discursiva del marco. Esta imbricación entre continente y contenido hace que la primera consideración en la organización espacial de la página por parte del autor sea la disposición, aun rudimentaria, de los marcos de las viñetas. Se trata de una estructuración del espacio físico del papel que Groensteen llama como “reticulación” (*gridding*) (2007, p. 41) que sería la primera apropiación por parte del autor de la página. Los marcos de las viñetas que se disponen en un primer momento ayudan a que se previsualice la narración ya que el autor se preocupa por lo que ha de incluir en la imagen no por lo que se excluye a diferencia de lo que ocurre en el lenguaje cinematográfico. Por tanto, tanto marco de viñeta como los contenidos que son manifestados dentro del mismo son formas cosustanciales e interdependientes de la viñeta. Por ejemplo, imaginemos una viñeta en la que el autor concibe un gran espacio vertical donde se representa un vasto desierto vacío y en una esquina aparece un personaje aislado. La concepción mental del autor de la imagen pretende quizá inferir un sentido de soledad y aislamiento del personaje, de abandono y desolación. Este germen quizá lo lleve a plantear una única viñeta que ocupe toda la página o una viñeta que ocupe un tercio de la página en un formato alargado e incluya algunas viñetas más para progresar la acción. Ambas elecciones están sujetas a una disposición de página completamente diferente. La primera propuesta, ayudaría a presentar una sensación más profunda de soledad en el personaje en tanto que la viñeta se presenta aislada

⁷⁵ To enclose the panel is to enclose a fragment of space-time belonging to the diegesis, to signify the coherence.(t.d.a.)

en una página dedicada únicamente a ella. No existiría diálogo inmediato con otros enunciados narrativos en la misma página. La segunda opción, por otra parte, aunque también plantea el estado de soledad del personaje articularía una tensión narrativa más clara ya que el marco que delimita una viñeta nos lanza hacia la siguiente, a saber qué ocurrirá. En el primer caso la situación es contemplativa, en el segundo más activa.

Como se aprecia mediante el ejemplo hipotético anteriormente planteado, el marco de la viñeta no se encuentra totalmente definido y delimitado hasta que no se pone en conexión con las viñetas y por tanto sus función de clausura (y el resto, como veremos a continuación) únicamente se manifiestan en su totalidad cuando conectamos la viñeta sobre la que nos centramos y las demás.

2.3.1.3.2. La función de separación.

La viñeta, es decir, la unión del cuadro delimitador y el contenido de su interior, posee una condición de lectura independiente. Una viñeta es definida motivacionalmente por el artista-dibujante para tener una lectura aislada, separada de la siguiente. Esta afirmación podría resultar una contradicción con lo defendido hasta ahora si no fuera porque, según el principio artrológico de Groensteen (2007, pp. 103-158), la conexión sólo es posible entre componentes diferentes. De ser una misma manifestación, imagen o viñeta no habría necesidad de que se conectaran a lo largo de las páginas y de la narración. Por tanto, una viñeta separa un espacio-tiempo de otro, aun cuando esta división es virtual porque, como hemos visto, nada existe más allá de los límites del marco de la viñeta. En la separación entre viñetas es donde mucha de la potencialidad narrativa del cómic ocurre. Los espacios inter-icónicos, las denominadas calles o *gutter*, permiten en sí reconocer una separación, una transición o paso bien sea éste espacial o temporal. Ello no quiere decir que la ausencia de calles haga que el lector no sepa diferenciar lo que va antes o después. Como se ha observado en el ejemplo anterior de *Hulka* (fig. 33), existen otros parámetros a la hora de tener en cuenta la lectura de un cómic como el sentido de lectura jerarquizado de nuestra tradición occidental o incluso la propia direccionalidad de los objetos o personajes que se encuentran representados en la viñeta. La propuesta de Groensteen acerca de las funciones de la viñeta se encuentra, parcialmente condicionada, por la tradición historietística de la que es heredero: el cómic franco-belga. La normatividad que rige el mundo del cómic en el territorio francófono hace que sea más evidente y clara la formulación de reglas aplicativas que se adaptan perfectamente a los intereses de análisis de sus teóricos. Por eso, cuando Groensteen afirma que “lo que separa el límite de una viñeta a otra es la triple frontera constituida por el límite del marco de la primera viñeta, el espacio inter-icónico en blanco que le sigue y el cuadro de la siguiente viñeta” (2007, p. 44) hay que ser cautos, porque no en todas las manifestaciones del cómic esta separación es así de tajante, de hecho en el manga y muy especialmente en el *shōjo manga*, las rupturas de



Fig. 35. *Fresa y Chocolate* (2006). Aurélia Aurita. Fuente: Ponent Mon.



Fig. 36. Concept art para la obra de teatro *A trozos* (2011). Gustavo Montes y María Abellán. Fuente: María Abellán.



Fig. 37. *13 Rue del Percebe* (1961-1984). Francisco Ibáñez. Primer episodio publicado en la contracubierta de *Tío Vivo*. nº 0, segunda época. Fuente: Francisco Ibáñez/Colectivo 9º Arte/tebeosfera.com.

las separaciones entre viñetas es frecuentemente utilizada.

Groensteen (2007, pp. 44-45) por su parte, identifica tres importantes rupturas con respecto al uso dominante de la separación entre viñetas:

- Separación por una simple línea. Esta separación, típica en las obras de Töpffer pero también en el *shōjo manga*, pertenece simultáneamente y de manera indistinta a las dos viñetas que pretende separar. La ilusión temporal es menor así como la espacial. La inexistencia del pequeño vacío frecuente en los cómics europeos o americanos hace que se intensifique la proxemia de los personajes, que aunque separados físicamente en la diégesis aparecen casi tocándose en el discurso.
- No existe separación tangible entre las viñetas. Como ocurre en el *Odi's Blog* (2008) de Sergio García y Lola del Moral (fig. 7), o en *Fresa y Chocolate* (2006) de Aurélia Aurita (fig. 35) no aparece ninguna identificación clara del cercado de la viñeta. Nada separa la secuencia narrativa excepto el espacio del papel que el dibujo no ocupa. La desaparición de los marcos de las viñetas hacen que el foco se centre en los personajes y sus sentimientos o expresiones cobren una mayor vitalidad e importancia en la narración.
- Las viñetas no se separan ni por calles, ni por el espacio del papel en blanco, sino que vienen delimitadas mediante representaciones visuales propias de la diégesis como marcos de ventanas (fig. 36) o habitaciones (fig. 37). Los bordes artificiales desaparecen y “designan la viñeta como una «unidad orgánica»⁷⁶” (Groensteen, 2007, p. 45).

Groensteen concluye la definición de la función de separación y la función de clausura son, en cierto modo, una misma función sólo que una ejerce su control sobre el espacio interior de la viñeta (la clausura) y la otra sobre el espacio exterior (la de separación).

2.3.1.3.3. La función rítmica.

La viñeta y su disposición espacial en el sistema espacio-tópico cumplen también una función rítmica, es decir, definen una determinada cadencia de lectura. En este sentido, estaríamos de nuevo hablando del tiempo del discurso en tanto que temporalización impuesta por la lectura de la obra. Como en toda buena narración, el autor debe definir el ritmo que imprimirá a su obra pero también, a los distintos momentos que conforman su narración. Nuevamente, el papel del texto contenido en las viñetas cumple aquí un papel crucial porque la combinación resultante de viñetas muy dinámicas con poco texto y un efectismo visual muy potente ofrecerá un ritmo bien distinto al que puede presentarse en una obra donde los personajes mantienen largas conversaciones entre ellos. El resultado de la combinación de ambos planteamientos dará a la obra una narración particular y única que podrá mezclar tanto momentos de ritmo trepidante como pausas contemplativas, conversaciones relevantes para la diégesis (o no

76 that designates the panel as an “organic unit” (t.d.a.)

necesariamente).

Estas intenciones rítmicas en la narración, se pueden traducir en el discurso del cómic en un planteamiento espacial de la página repetitivo y equilibrado (fig. 38) que infiere un ritmo constante, repetitivo. La diferenciación entre la forma y distribución de las viñetas así como de sus componentes verbo-icónicos internos también afectan al ritmo inferido (fig. 39). No será igual el tiempo de lectura de una viñeta donde únicamente vemos un ojo que el de otra donde aparecen varios personajes hablando y moviéndose, donde cada personaje realiza una acción distinta. En la primera bastará un simple vistazo para interpretar que lo que percibimos es un ojo y pasaremos a la siguiente viñeta para ver cómo continúa el argumento mientras que en la segunda deberemos leer las conversaciones y observar las acciones y el contexto de la acción para continuar con la lectura de nuestro ejemplar de cómic. En ambos casos, el autor está exigiendo del lector una atención diferente. En este aspecto, el manga *mainstream* o también llamado *story manga* (Kinsella, 2000), suele marcar un ritmo de lectura y percepción mucho más rápido ya que en el formato de distribución de las revista semanales, el tiempo de lectura ha de ajustarse al tiempo limitado del que disponen los japoneses del trayecto del hogar al puesto de trabajo o escuela.

Con independencia de la velocidad en la cadencia de la historia y del discurso, cada viñeta propuesta en un cómic “precipita la historia y, simultáneamente la contiene⁷⁷” (Groensteen, 2007, p. 45). La concepción de la viñeta como un elemento funcional en la organización rítmica de la propuesta de lectura de la narración está, como es evidente, relacionada con el resto de funciones que la viñeta puede tener, incluidas aquellas funciones que parecen no establecer ningún valor claro de uso en la organización narrativa, como puede ser la función estética.

2.3.1.3.4. La función estructurante.

Como viene ocurriendo con el resto de funciones de la viñeta, la función estructurante se encuentra íntimamente ligada a la anterior, la función rítmica. Esto se debe a que la disposición y número de viñetas que articulan una página (o una doble página) obedecen a una intención compositiva determinada que define, la organización interna de la narración. El formato de la página es una cuestión relevante en cómo la viñeta ayuda a estructurar el sentido de la narración. Con respecto a esto, Groensteen arguye que el hecho de que esta organización hay venido siendo determinada por la forma del rectángulo es una cuestión heredada de la concepción occidental de la perspectiva renacentista. En el cómic, esta marcación de la homotecia de la viñeta con respecto a la página es la consecuencia lógica de la adaptación al formato de publicación (fig. 40).

La herencia renacentista anteriormente comentada hace que la estructuración

77 *Each new panel hastens the story and, simultaneously, holds it back.* (t.d.a.)

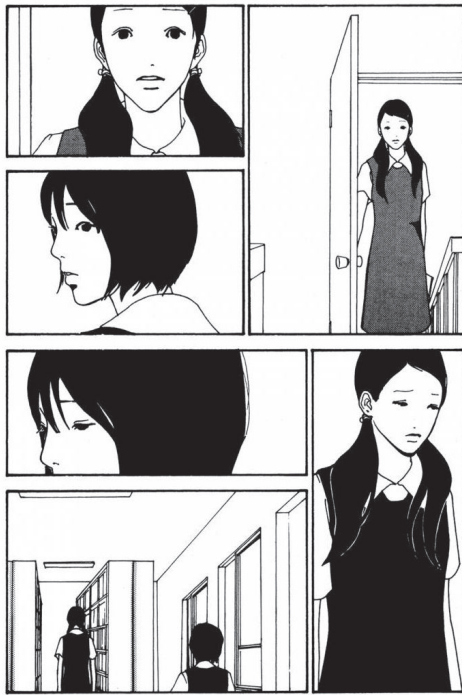


Fig. 38. *Blue* (2004) Kiriko Nananan. Fuente: Kiriko Nananan/Ponent Mon.

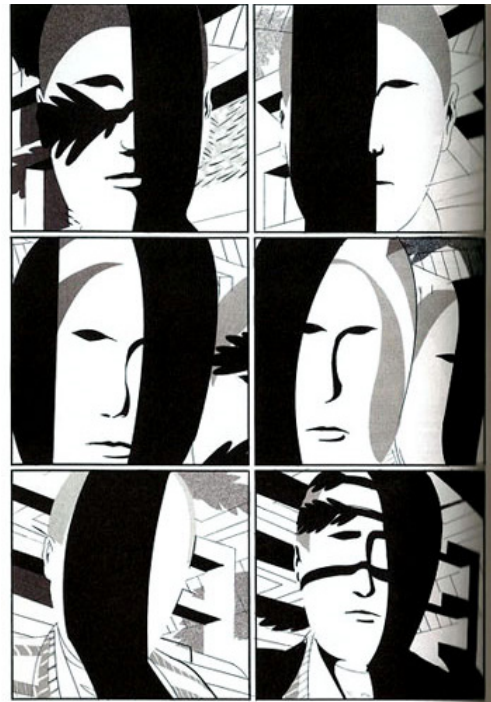


fig. 39. *Viaje* (2010) Yuichi Yokoyama. Fuente: Yuichi Yokoyama/Apa Apa Ediciones.

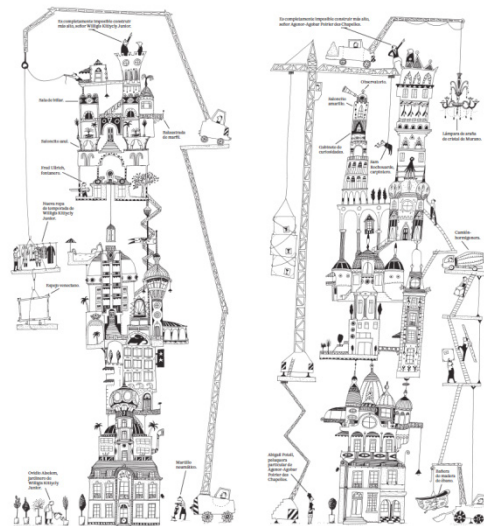
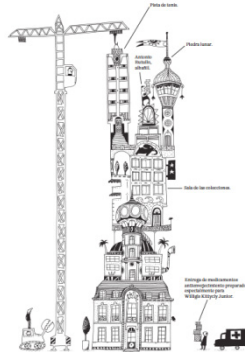
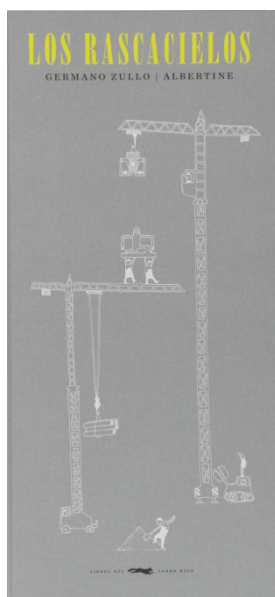


Fig. 40. *Los Rascacielos* (2014). Germano Zullo y Albertine. Fuente: Germano Zullo y Albertine/Libros El Zorro Rojo.

de las presencias y ausencias de las páginas confieran el carácter visual completo que la imagen del hipercuadro ha de proyectar hacia la mirada lectora. Observemos las dos páginas que se muestran a continuación del autor Shūzō Oshimi de su obra *Las flores del mal* (*Aku no Hana*) (2009-2014) (fig. 41 y fig. 42).

Ambos ejemplos corresponden a dos dobles páginas que funcionarían como dos enormes viñetas que ocupan la totalidad del formato de cada página independiente. En el primer caso, la división de la doble página coincide con la mitad del círculo donde se encuentran tumbados los personajes, que se encuentran además en el centro del aula donde aparece se muestra un hipercuadro diegético generado por una línea de pintura que previamente han realizado los personajes. El círculo, si nos detenemos a observarlo, realmente es la representación de una imagen recurrente dentro de la historia, la metáfora visual de la perversión de los personajes, esa ‘flor del mal’ a la que alude el título y que homenajea la obra homónima de 1857 de Charles Boudelaire. La composición en esa página viene marcada por el punto de vista cenital que adquiere el lector, que parece convertirse en esa flor peluda omnisciente que persigue al protagonista. El centro de interés se encuentra claramente delimitado en el centro, en el círculo/flor inscrito con pintura donde los personajes yacen y que se expande hacia el exterior, fomentado también por las salpicaduras de pintura. La lectura de la página, una vez fijado el centro de interés vagabundea caóticamente en el espacio destrozado de la clase. La propia organización de los elementos que aparecen representados en las dos páginas hace que la mirada vaya de un punto a otro, casi de manera caótica, en un intento quizá de equiparar la visión del lector con el desajuste de las sillas y pupitres tirados y manchados de pintura.

En la segunda imagen (fig. 42), la composición de la página es distinta. El principio regidor es el mismo, la configuración de una gran escena mediante la unión de dos páginas completas que funcionan como dos enormes viñetas que copan el espacio disponible. En este segundo ejemplo, sin embargo, la composición se organiza en una diagonal ascendente⁷⁸ que va desde el centro de interés de la primera página, el cuerpo del protagonista que observa la flor-ojo, hacia el centro de interés de la segunda página, correspondiente a la flor-ojo. El equilibrio compositivo de esta doble página se logra, a diferencia de lo que ocurriera en la página anterior, contraponiendo dos masas de contraste diferenciadas: la blanca del globo ocular de la flor y la negra de la silueta recortada en la penumbra del personaje principal de espaldas. Veamos ahora otro ejemplo de composición de doble página. Esta vez, corresponde a la obra *Chihayafuru* (2007-actualidad) de Yuki Suetsugu (fig. 43).

A diferencia de los dos ejemplos anteriores de *Las flores del mal* la disposición de esta doble página plantea una composición distinta y por tanto, finalmente, una lectura diferente. Observamos como aparece una viñeta irregular, separada por una línea negra,

78 Recordemos que el sentido de lectura japonés es de izquierda a derecha.

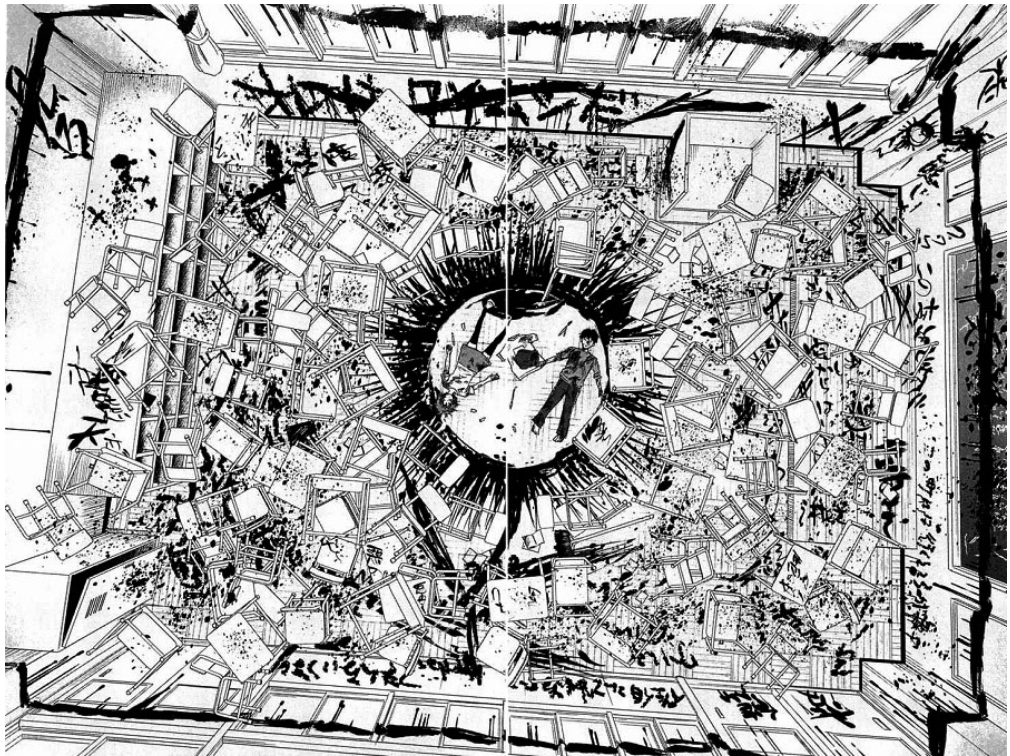


Fig. 41. *Aku no Hana* (2009-2014). Shūzō Oshimi. Fuente: Shūzō Oshimi/Kodansha (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

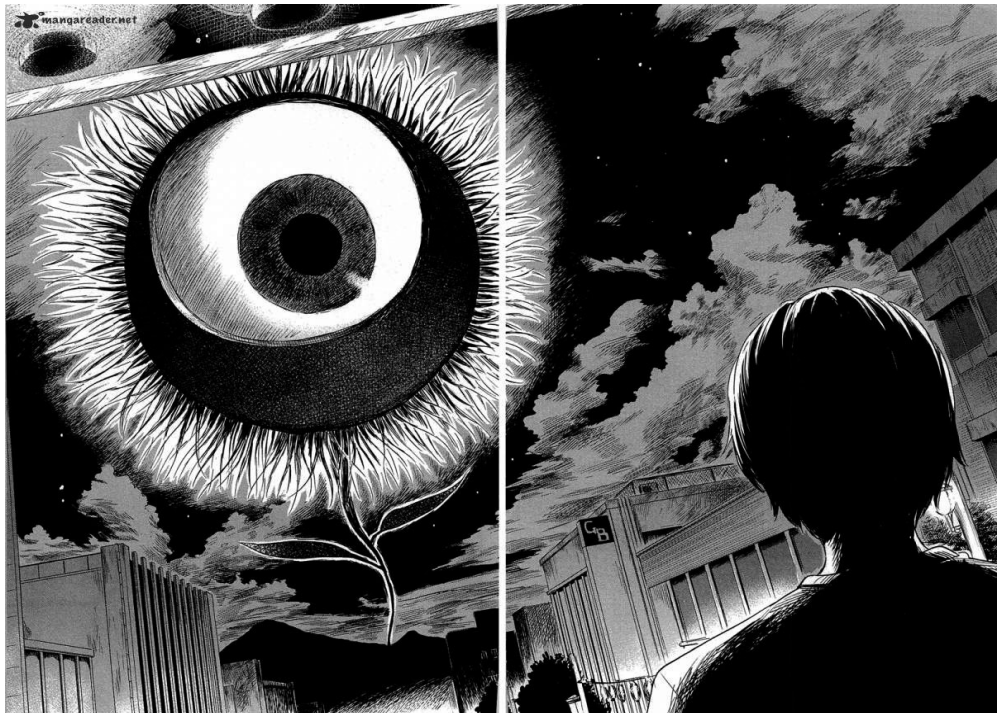


Fig. 42. *Aku no Hana* (2009-2014). Shūzō Oshimi. Fuente: Shūzō Oshimi/Kodansha (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

sin *gutter*, que se sitúa tras las figuras principales de los dos protagonistas masculinos. Esta viñeta hace las veces de anticipación a modo de zoom del movimiento enérgico y veloz del personaje de la izquierda y conecta con lo que acaecerá en la imagen que inmediatamente después vamos a leer-ver: la que ocupa más de la mitad de toda la doble página y presenta a los dos personajes en su partida de *Karuta*⁷⁹. En la última banda o secuencia de viñetas, que corresponde con apenas un tercio de la totalidad de la página, se presentan una serie de pequeñas viñetas irregulares que presentan pequeños detalles detenidos del momento de la acción en un orden secuencial determinado. Primero, vemos las cartas volando, después las caras de asombro de dos personajes que están observando la partida, la siguiente corresponde a un primer plano de uno de los protagonistas, después, hallamos un espacio en blanco que correspondería, por un lado, a la separación física entre los dos personajes. Sin embargo, ese pequeño espacio en blanco inter-icónico, afecta también a nuestra percepción temporal. En nuestra mente se convierte en el tiempo que tardan las cartas en caer y que antecede a las acciones subsiguientes, la reacción del otro protagonista, la acción de levantarse rápidamente los dos personajes en la siguiente viñeta y, finalmente, en la última, relajar la acción alejándose el plano y viendo como los dos reclaman la carta para sí.

Comparando los tres ejemplos anteriores, observamos que aún siendo dobles páginas la composición, el ritmo y la lectura difieren sensiblemente entre unas y otras. Como vemos, es en la función estructurante de la viñeta donde tamaño, disposición y área ocupada así como la forma que adquieren, cobra una relevancia especial en la composición y percepción final de la página. La viñeta, sea del tamaño de una página entera o diminuta,

no se presenta aislada. Participa en una serie (más o menos secuencial o narrativa) ofrecida al lector. (...) El ojo no aprehende la viñeta frontalmente, como se había supuesto generalmente, de la misma forma que hace en una pintura. Se desliza, en el interior del hipercuadro, a través de la superficie de la página; siempre llega (...) desde otro punto situado en la superficie⁸⁰. (Groensteen, 2007, pp. 47-48).

79 El *Karuta* es un juego de cartas tradicional japonés basado en un poemario de 100 poemas breves, el *Hyakunin Ishuu* (*Cien poetas, un poema cada uno*). En el juego se enfrentan dos adversarios que disponen 50 cartas (25 cada uno) con la última parte del poema. Una tercera persona, lee los poemas que han de ser identificados lo más rápidamente para o bien defender la carta en posesión o intentar “robar” la carta al adversario. El primer jugador que se quede sin cartas gana la partida. Dado que sólo se disponen de 50 cartas en la partida muchos de los poemas que se leen no corresponden a ninguna de las cartas (se denomina “carta muerta”). Si el jugador toca alguna carta muerta creyendo que está sobre el tatami es penalizado y recibe una carta del adversario. El juego posee una gran carga de memorización, concentración y ejercicio físico, a pesar de que parezca un juego tranquilo. Información disponible en <http://web-japan.org/kidsweb/cool/12-03-15/002.html>

80 ...the eye does not apprehend the panel frontally, as might be generally supposed, in the way that it takes in a painting. It slides, within the hyperframe, along the surface of the plane of the page; it always arrives (...) from another point situated within the plane. (t.d.a.)

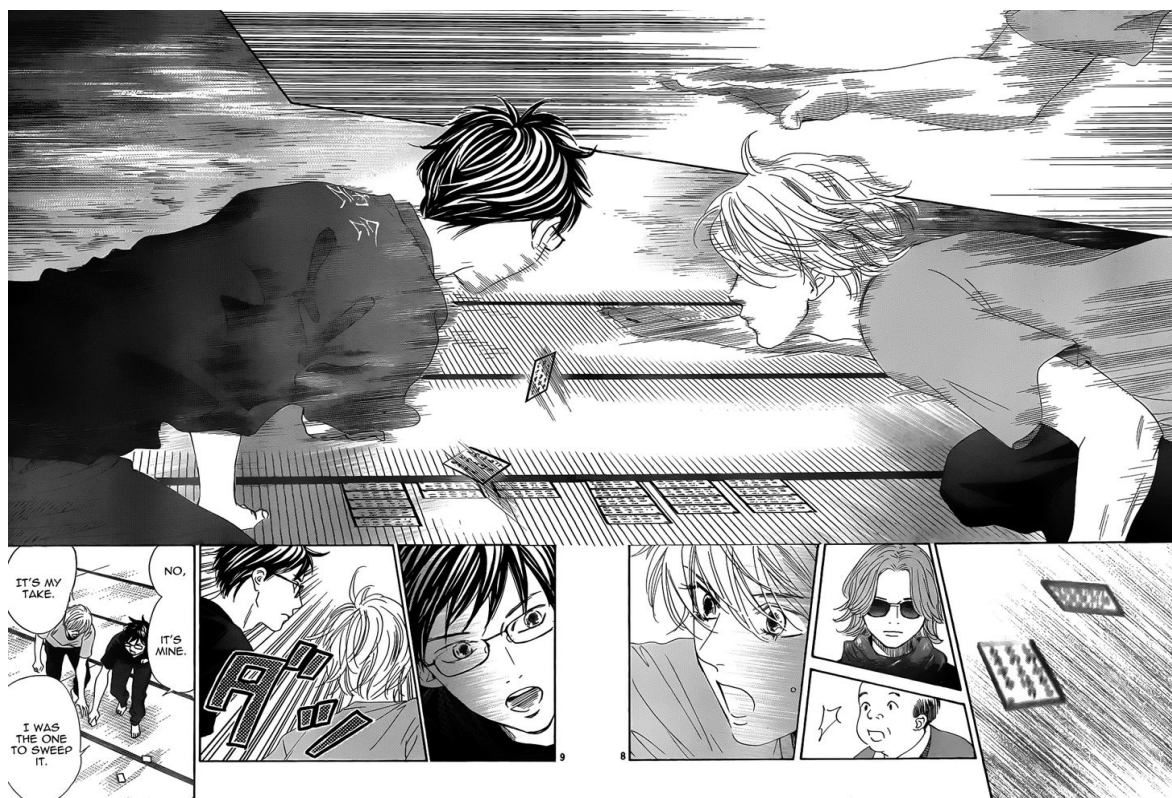


Fig. 43. *Chihayafuru* (2007-actualidad). Yuki Suetsugu. Fuente: Yuki Suetsugu/Kōdansha (recuperado de mangafox.com).

De nuevo, con esta afirmación Groensteen remarca la intencionalidad manifiesta a través de la obra y de la estructuración determinada de la página de que el ojo tenga un mapa determinado sobre el que moverse.

2.3.1.3.5. La función expresiva.

No parece descabellado, a estas alturas de la explicación, plantear que la viñeta puede conllevar también un significado expresivo y apelativo determinado. Según Thierry Groensteen “el marco y la imagen [de la viñeta] están a menudo unidos por una relación de transparencia o redundancia⁸¹” (2007, p. 50). Es decir, o se convierten en un elemento relativamente aséptico que únicamente funciona como delimitador de momentos o tiempos determinados dentro de la secuencialidad de la narración o bien se adquiere un valor discursivo manifiesto, efectivo e implicado directamente con la diégesis. Esto mismo ocurre con dos obras del jovencísimo autor Bastien Vivès, *El gusto del cloro* (*Le goût du chlore*) (2009) (fig. 44) y *En mis ojos* (*Dans mes yeux*) (2010) (fig. 45). En ambos casos, la viñeta funciona como una prolongación más de la historia que se nos cuenta, creando una narración formalmente redonda, donde todo funciona con la intención de transmitir una emoción determinada en el lector. En el caso del *El gusto del cloro*, casi toda la acción principal se desarrolla en una piscina pública donde los personajes sobre los que se centran el interés van a nadar. Como se aprecia en la imagen (fig. 44) los marcos de las viñetas se convierten en formas ligeramente onduladas, como si fueran observadas a través de una pátina acuosa que deforma levemente la aparente cuadratura y regularidad de las viñetas. De otro lado, en el álbum de *En mis ojos* (fig. 45), el relato cuenta el encuentro del protagonista con una chica y su escarceo amoroso fugaz con ella. La peculiaridad de este relato es que es contado en una primera persona silente. Vemos, literalmente a través de los ojos del protagonista pero no oímos en ningún caso lo que dice, únicamente “oímos” a través de la lectura de los bocadillos del resto de personajes las réplicas dialógicas que se le dan y que, en última instancia, hace que infiramos el sentido del texto. En el caso de la construcción de la viñeta en *En mis ojos*, ésta aparece desdibujada y borrosa, generada por los bloques de color que Vivès realiza con los rápidos trazos de lápiz.

El efecto conseguido con el desdibujado pretende redundar en la idea de la propia visión del personaje, ya que cuando miramos con nuestros ojos las zonas periféricas al foco visual se vuelven borrosas y se pierden los detalles. En definitiva, se anula la forma artificial del marco de la viñeta para proponer un aspecto más verosímil al relato. Aunque la viñeta no aparezca, si que asumimos que las escenas están cerradas, delimitadas por alguna invisible fuerza que deviene de la función de clausura y de la función de separación a las que antes aludíamos. La función expresiva de la viñeta, además puede

81 (...) the frame and the image are often united by a relationship of transparency or redundancy (t.d.a.)

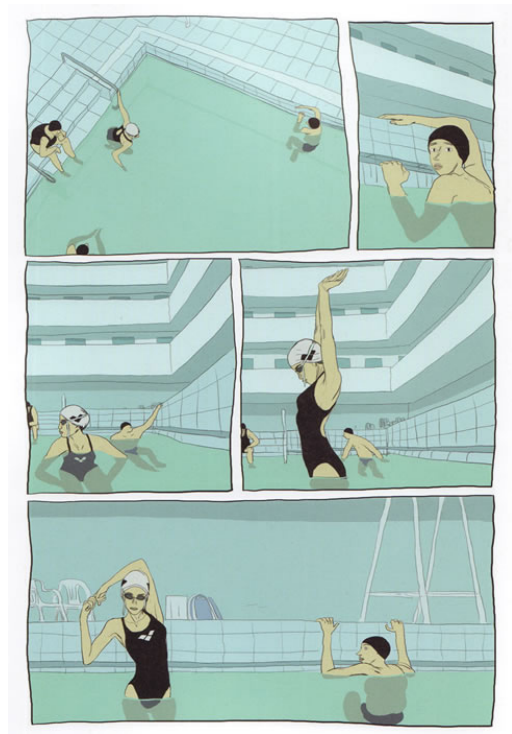


Fig. 44. *El gusto del cloro* (2009). Bastien Vivès. Fuente: Bastien Vivès/Diábolo ediciones.



Fig. 45. *En mis ojos* (2010). Bastien Vivès. Fuente: Bastien Vivès/Diábolo ediciones.

influir en el acto enunciativo y en la lectura. Por ejemplo, en la página que se presenta de *Agujero negro* (2008) (fig. 46) del aclamado dibujante americano Charles Burns, las viñetas y sus marcos funcionan además de para presentar un efecto expresivo para organizar la lectura. En principio, Burns se sirve de una especie de adaptación de la nubecilla que se emplea para manifestar los recuerdos de los personajes en la parte superior de las viñetas. Esto hace que el marco de la viñeta que resulta al final adquiera una forma ondulante, como vaporosa. El sentido de lectura en estas viñetas nos dirige de arriba hacia abajo en lugar de continuar de derecha izquierda y luego seguir en la línea inmediatamente inferior. Sin embargo, otra opción de lectura igualmente válida sería proponer el inicio en la primera viñeta, de arriba a abajo y continuar en la siguiente de abajo arriba y en la tercera, finalmente, de arriba a abajo otra vez.

2.3.1.3.6. La función lectora.

Para Thierry Groensteen, la función lectora es una de la más importante de las funciones de la viñeta y del marco de la viñeta. Según el teórico belga “cuando se «encuentra con» un marco, el lector es tomado a presuponer que, dentro del perímetro que ha sido dibujado, hay un contenido para ser descifrado. El marco es siempre una invitación a parar y escrutar⁸²” (Groensteen, 2007, p. 54). Realmente, el poder narrativo de la viñeta en el sistema espacio-tópico de Groensteen, no necesita de la distinción de una función lectora. El cómic y la lectura que un individuo puede hacer de una historieta es, en sí, potencialmente narrativa y secuencial de algún modo, aún cuando el orden discursivo o de la historia es presentado de manera poco convencional, como ocurre en muchas obras de Chris Ware.

El principio de solidaridad icónica así como el resto de funciones de la viñeta y anclajes visuales y textuales que se dan en una narración de cómic ofrecen ya la particularidad de la lectura sin necesidad de señalar unos rasgos determinados acerca de la misma. Es decir, debido al aprendizaje lector se asume cuál es la forma lógica de lectura de un cómic y esto es aprovechado por los autores. Cuando hemos acudido al ejemplo de *Agujero negro* (2008) (fig. 46) hemos inferido una función enunciativa derivada de un recurso expresivo de la viñeta. Groensteen apunta más bien, que la función lectora es más evidente en composiciones de viñetas donde “aparentemente” no ocurre nada o la atención esperada del lector que consume la historia es de carácter contemplativo. Según sostiene Groensteen, el lector, acostumbrado a que ocurran cosas en las viñetas, buscará los sucesos que han de llegar a continuación del ejercicio de contemplación que se le propone. Bajo esta idea, el lector que se enfrenta ante una

82 *When he “meets” a frame, the reader is taken to presuppose that, within the perimeter that has been drawn, there is a content to be deciphered. The frame is always an invitation to stop and to scrutinize (t.d.a.)*

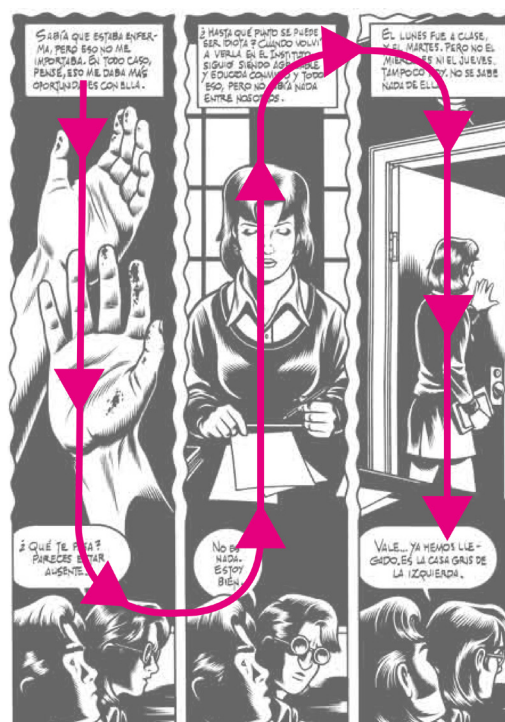


Fig. 46. *Agujero Negro* (2008). Charles Burns. Fuente: Charles Burns/Ediciones La Cúpula. A la derecha, observamos de manera gráfica la lectura alternativa que puede hacerse de las viñetas.

página donde se presentan, por ejemplo, aspectos muy descriptivos del espacio. Así, concibe que tras la demarcación de esas viñetas estáticas e inmóviles debe suceder algo. Existe entonces una potencialidad lectora en la sucesión de viñetas aún cuando estas no cuentan en primer término nada relevante. Las viñetas, movilizan de este modo al lector. Sin embargo, Groensteen apunta que el hecho de que varias viñetas sean presentadas en un mismo espacio e interrelacionadas no supone que se esté contando una historia, es decir que exista un contenido narrado, sino que, esto únicamente puede manifestar una articulación discursiva sin mayor pretensión. El problema aquí es la inferencia que ejercemos a pesar de que lo que se nos cuenta parece no tener un sentido lógico, tal y como veremos en las transiciones *non-sequitur* unas páginas más adelante.

La cuestión de que las viñetas y los marcos de las mismas, unidas a la propuesta del hipercuadro y el multicuadro de Groensteen cumplan distintas funciones que se articulan entre sí, hace que volvamos a la inquisitiva pregunta de si un cómic necesita de la existencia de más de una viñeta para poder considerarse cómic para que se dé una narración. La pregunta no está exenta de riesgo. Sobre todo si atendemos a distintos grados de purismo en la concepción del lenguaje del cómic. Desde luego, existen ejemplos que pueden poner en crisis la argumentación de Groensteen a este respecto como los dibujos trayecto de Sergio García o de la misma viñeta de *Hulka* anteriormente propuesta. Pero si entendemos, en un sentido laxo, nuestra apreciación acerca de la narrativa en el cómic y sus constitutivos en el relato apreciaremos que los ejemplos de narraciones únicas en una viñeta son ejemplos escasos.

En definitiva, el sistema del cómic de Groensteen queda comprometido por una interconexión de diferentes elementos verbo-icónicos que se imbrican artrológicamente, es decir, de manera que unos hacen funcionar a otros y así sucesivamente. Estos a su vez, atienden a una serie de tomas de decisiones por parte de los autores a la hora de organizar el discurso del cómic y de buscar hacerlo más efectivo y eficaz para sus propias metas narrativas.

2.3.2. El discurso en el cómic. Una cuestión de elecciones.

A diferencia de la historia, y de los elementos que tienen que ver con el plano del contenido, el discurso supone una amplificación exponencial de las posibilidades del relato en función de quién sea el autor *real* del mismo. Es por esto que una misma historia puede ser narrada de muchas maneras diferentes, a través de muchas formas expresivas distintas⁸³. Pongamos por ejemplo, *Romeo y Julieta* de William Shakespeare. No es igual la misma obra de Shakespeare que el largometraje de Franco Zeffirelli, de la película de Baz Luhrman, la película de Carlo Careli o del *manga* de Reiko Yoshida. Aun cuando todas estas versiones cuentan la misma historia generada por William Shakespeare, el modelado del cómo se cuenta difiere de una visión a otra. El discurso narrativo es “el campo de la expresión dentro de la narración” (Chatman, 2013, p.31). Dentro de este marco, el de la expresión, interesa centrarse en la sustancia de la expresión, esto es, en el modo particular en que el contenido es convocado por el discurso (la forma de la expresión). Retomemos el ejemplo anterior de *Romeo y Julieta*. La sustancia del contenido sería la tragedia del amor desdichado, el conjunto de “pensamientos y emociones comunes a la humanidad” (Chatman, 2013, p.30). La forma del contenido será el relato concreto de *Romeo y Julieta*, la especificación de los existentes y sucesos de esa historia concebida por William Shakespeare y que dan cuenta de esa sustancia del contenido. De otro lado, en el plano de la expresión, la forma de la expresión corresponderá al discurso narrativo, es decir, al lenguaje medial específico con el que se cuenta la historia, siguiendo con nuestro caso novela, cine o cómic. Estas distintas formas de la expresión llevan consigo codificaciones específicas inherentes al medio (palabras, frases, planos, secuencias, sonido, imagen, viñetas, etc.) que corresponden a lo que identificamos como sustancia de la expresión y que se hayan marcadas, irremediabilmente, por la potencia creadora de quien cuenta la historia. El discurso en el cómic es, de este modo, un discurso marcado por elecciones del autor como veremos más adelante.

A menudo, cuando se establece una distinción entre historia y discurso parece como si una debiera tener más peso específico que el otro, más valor. En el caso de la historieta, muchos son los autores que coinciden en que la comunión entre los aspectos formales y sustanciales de contenido y expresión están íntimamente enlazados debido a la naturaleza híbrida del cómic (vid. Eisner, 1996; Groensteen, 2007; Witek, 2009; Hatfield, 2009, entre otros). El contenido y la forma del medio son por tanto cosustanciales y mantienen una relación mucho más orgánica y vívida de la que se puede establecer con la fría disección del análisis de las partes por separado. Esto obliga a considerar, en este punto, la comunión entre contenido y expresión en tanto

83 Además de la explicación del propio Hjemslev (1980) acerca de la sustancia y la forma del contenido y la expresión, recomendamos la explicación que Pedro Gómez realiza de esto mismo en el capítulo de libro titulado “La narración con imágenes y las unidades discursivas” dentro del libro de Francisco García y Mario Rajas *Narrativas audiovisuales: el relato* (2011) (véase bibliografía).

que *functivos* y dejar de lado la formulación *pierceana* del divorcio irremediable entre signo y referente.

Aunque existen elementos primariamente determinados como sustancias expresivas, es decir, constituyentes de la forma de la expresión (discurso), en el cómic las sustancias del contenido se convierten, también, en sustancias de la expresión. Las palabras, por ejemplo, además de portar el contenido son expresivas y connotan el discurso. Las viñetas, los globos, las líneas cinéticas, la imagen... todos convocan, de algún modo, en su formulación expresiva, la forma y sustancia del contenido.

El dibujante de cómics Scott McCloud ha sido una de las fuerzas impulsoras dentro del estudio de los cómics a través de sus obras *Entender el cómic. Un arte invisible* (2005) y *Hacer Cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (2012). McCloud recoge en los agradecimientos de *Entender el cómic* que se trata del segundo libro en examinar profundamente la realidad del cómic (o al menos, esto era así en los Estados Unidos). El primero fue, recordemos, *El Comic y el Arte Secuencial* (1996) de Will Eisner. En sendas obras, Scott McCloud escudriña en un alarde de maestría narrativa en viñetas, desde las referencias históricas básicas del cómic hasta los conocimientos más técnicos acerca de cómo organizar y construir un buen cómic. El valor de la obra de McCloud, como ya ocurriera con la de Eisner, se manifiesta porque se trata de un tipo de conocimiento que acude de la mano del profesional-investigador. Dentro de nuestras fronteras hay que destacar autores como Sergio García⁸⁴ o, incluso, tímidamente David Rubín⁸⁵. Lo excepcional de estas prácticas es que ofrecen herramientas válidas para el investigador desde una experiencia vivencial de primera mano que es la del autor-experto. Nos permite no tener que acudir únicamente a préstamos teóricos desde otras disciplinas como la semiótica (Muro, 2004) o el análisis iconográfico-iconológico (Panofsky, 2008) y expandir las opciones de comprensión de cómo se articulan los elementos formales y de contenido de una historieta, cuáles son los recursos que comúnmente estos productores de imágenes, que son los dibujantes de cómic, utilizan para imantar la mirada hacia sus trabajos. Todo cómic supuso, en su concepción inicial (ideación del formato, organización de páginas y de bandas, selección de estilo, etc.) y en su creación (dibujo, entintado, retoque, edición, montaje, comercialización, etc.) una considerable cantidad de elecciones.

En este epígrafe, nos centraremos en lo que concierne únicamente a lo comprendido en las páginas de un volumen de cómic narrativo. En las formas propias del relato contado en forma de cómic. Según esto, comenzaremos pensando que un cómic se trata de una “historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados,

84 De García hay que apuntar sus obras *Cómo hacer un cómic* (2006); *Anatomía de una historieta* (2004) e *Historia de una página. Procesos creativos en cómic contemporáneo* (2002)

85 Aunque no se trata ciertamente de ejercicios teórico-críticos ortodoxos, la obra de David Rubín *Las Tripas del Héroe1* (2014) que contiene la edición integral a lápiz junto con el guión y partes del proceso creativo, de la obra de Rubín *El Héroe* (2011). También mantiene esta idea de comunicación de la forma de creación y producción a través de su blog personal <http://detripas.blogspot.com.es>.

que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador” (Martín, 1978, p. 11). Desde la práctica, McCloud establece cinco elementos a tener en cuenta dentro de este proceso de selección: la elección del momento, la elección del encuadre, la elección de la imagen, la elección de palabra y la elección del flujo. Sin ánimo de extendernos en exceso en estos parámetros, procede una breve explicación ya que esta toma de decisiones repercute en el producto final que el lector de cómics consume. Anticipándonos a las consecuencias que conlleva discriminar en subtítulos estas elecciones llevadas a cabo a la hora de contar una historia en imágenes, conviene señalar que existe una sinergia entre todas ellas. La elección de momento determina la imagen, la palabra, el encuadre y el flujo y así ocurre con todas las combinatorias posibles. Se trata de elecciones que traen consigo determinaciones que influyen en las siguientes opciones disponibles para el autor de cómic pero también para el público, ya que, indirectamente, recaen en la forma de consumo viso-lector que tendrán al enfrentarse a la obra.

2.3.2.1. Elección del momento y transiciones entre viñetas. Un modo relacional de contar en imágenes.

El proceso de elección del momento consiste en escoger una imagen y no otra. Permitiéndose un símil dentro del ámbito del audiovisual, sería ese momento de decisión donde se escogen unas imágenes para ilustrar una noticia privilegiándolas frente a otras. La decisión resulta vital ya que jerarquiza la información en aquello que es absolutamente relevante para contar una historia determinada y no otra. La elección del momento representado dentro de un relato determinado cumple una función vital en la claridad de la viso-lectura del cómic y en la intención narrativa. “Quita una [viñeta] y el significado quedará alterado” (McCloud, 2012, p.13). En la elección del momento existe una máxima (también extensible al llamado cine clásico): el objetivo es que prevalezca la claridad, que pueda entenderse la narración sin intrincados artificios por parte del lector. Si una viñeta puede suprimirse es posible que ésta sobre dentro de la narración. No obstante, como sabemos, toda norma sirve también para transgredirla. Aunque la claridad expositiva y de lectura ha de orientar el proceso creativo del cómic narrativo, como en toda buena obra, la precisión en la narración debe además conjugarse con otros artificios que procuren un relato atrayente para el lector. Un aserie de recursos que sirvan para organizar la historia en un movimiento que balancee suavemente al lector o lo sacuda y estremezca. El diseño emocional que debe recorrer el lector-consumidor de cómics es articulado por el historietista confeccionando un equilibrio entre esta claridad narrativa y la expresividad de los recursos propios del cómic. Un seguimiento claro de la narración por parte del lector conlleva por parte del autor no sólo una correcta elección de momentos, sino también una adecuada relación entre ellos. Es decir, dependiendo de sus necesidades narrativas, las viñetas en una página

pueden relacionarse de una manera o de otra.

La relación entre una viñeta y otra dentro de la narración de un cómic sobrepasa nuestra limitada concepción de que esta conexión se da únicamente entre dos cuadros flotantes uno junto a otro. Si algo hemos podido percibir en la aportación de Groensteen es que la sinapsis entre las distintas viñetas que conforman una obra amplían su espectro de actuación más allá de los límites autoimpuestos del arriba, abajo, izquierda y derecha. De las posibilidades existentes entre la relación de viñetas Scott McCloud identifica en *Entender el cómic* (2005) seis tipos de transiciones o pasos de una viñeta a otra. Estas serían: transiciones momento-momento, transiciones acción-acción, transiciones tema-tema, transiciones escena-escena, transiciones aspecto-aspecto y transiciones *non-sequitur*.

Las transiciones momento-momento, según McCloud, muestran una acción, cuya duración temporal es breve, dilatada en varios momentos. Sirven, principalmente para poner la atención en algún detalle concreto, sugiere suspense, crean expectación, dilatan el tiempo y hacen que pase muy lentamente (McCloud, 2012, p. 16). Aumenta la intensidad dramática y puede, por ejemplo, enfatizar cambios de expresión en los personajes. Esta transición podría entenderse como un fraccionamiento del tiempo. En términos de retórica, una suerte de amplificación (acentuación de algunos núcleos temáticos) o, también, una gradación (progresión ascendente o descendente de distintos elementos o planos del contenido de la expresión). Sería una desfragmentación en pequeñas *microescenas* de una acción cuya extensión temporal no sería excesivamente elevada, como girar la cabeza, la caída de una lágrima o un coche que se precipita hacia el vacío. La secuenciación de varios momentos suele cargar de suspense los acontecimientos que están siendo contados.

Las transiciones acción-acción son identificadas por McCloud como aquellas que presentan un sólo objeto o persona en una serie de acciones distintas. En este tipo de transiciones se necesita más de la imaginación del lector para rellenar esos espacios en blanco entre viñetas que son las calles. Permite avanzar el argumento con un ritmo vivo, siendo habitual en los cómics de superhéroes o aquellos en los que prevalece la acción y los acontecimientos frente a los personajes y su psicología. El autor sólo selecciona una acción por viñeta. Por ejemplo, alguien corre [viñeta 1], tropieza [viñeta 2] y cae [viñeta 3]. El paso de viñetas acción-acción acelera la narración pues comprime el tiempo, y digamos, selecciona muy concreta y concisamente aquello que se pretende representar en el relato que se está contando. La transición acción-acción es, junto a la transición escena-escena, de las más eficientes a la hora de hacer progresar la historia. Permite ahorrar muchas viñetas al dibujante de cómics y en este sentido primaría la claridad antes que la expresión.

Las transiciones tema-tema nos permiten observar a varios sujetos u objetos dentro de una misma situación o acción en un mismo espacio y tiempo. De nuevo acudiendo al lenguaje cinematográfico como apoyo, podríamos identificar, por ejemplo,



Fig. 47. La obra de Art Spiegelman, *Maus* (2014), sirve de ejemplo paradigmático de la idea de las sustancias de la expresión portadoras de contenido. En la novela gráfica, los personajes son representados zoomórficamente. Los judíos son ratones, los nazis gatos y los polacos cerdos. La manifestación expresiva de los animales revierte en el contenido de la historia que se cuenta, la supervivencia a un campo de concentración nazi de Vladek Spiegelman, padre del autor. Fuente: Art Spiegelman/Random House.

este tipo de transición con el plano-contraplano en un diálogo. Como ocurriera con la transición acción-acción ésta también permite avanzar la historia de manera ágil, dando cuenta de una situación concreta. A pesar de que, como se ha comentado, las transiciones entre viñetas se vinculan con la elección del momento, la transición tema-tema se liga también con la elección del encuadre de la viñeta, es decir, con aquello que se enmarca dentro de los límites de la viñeta y el tipo de plano que se selecciona (plano general, americano, primer plano, etc.). Esto hace que la intensidad narrativa fluctúe más fácilmente ya que no sólo se cambia la posición de esa cámara imaginaria con la que nos muestra el historietista su narración sino que también afecta a la proxemia de la imagen representada, es decir, la distancia de la cámara con respecto a aquello en lo que se está centrando.

Las transiciones escena-escena describen un salto temporal significativo o un cambio de escenario evidente y lejano. Mediante este tipo de transición, el autor lleva al lector a un lugar distinto o a un tiempo diferente en tan sólo un pestañeo. El cambio de escena-escena da la posibilidad de compactar el transcurso del tiempo de la historia. En el ámbito de las figuras retóricas, la elipsis supone un recurso vital en el medio cómic ya que en todo pasar de una viñeta a otra existe un proceso de omisión que el espectador completa en su mente. Es decir, todo cambio de viñeta supone un ejercicio elíptico de más o menos envergadura. Sin embargo, ante la transición escena-escena, esta elipsis temporal puede amplificarse y situarnos en momentos diferentes, muy anteriores o posteriores con respecto al instante de la viñeta en la que nos encontramos (lo que se denomina analepsis o prolepsis respectivamente). Al igual que el cambio de viñetas escena-escena permite alterar ampliamente la distancia temporal del relato en un par de viñetas. También facilita el cambio radical de escenario donde tiene lugar la acción. Puede lanzarnos de un mundo a otro, como ocurría ya en la obra de Winsor McCay de *Little Nemo* donde el lector es proyectado de la apacible realidad hogareña de Nemo al fantástico mundo de los sueños *Slumberland* en dos viñetas contiguas.

Las transiciones aspecto-aspecto merecen una especial atención en este estudio por el objeto formal al que acude nuestro corpus de análisis. En las transiciones aspecto-aspecto podríamos decir que no ocurre, en esencia, nada. Los pasos entre viñetas se limitan a transitar de algunos rasgos a otros del espacio, de un personaje o de un ambiente. No tiene porqué haber acción en el sentido más estricto del término. Se trata de una vivencia *hic et nunc* que favorece el carácter descriptivo de una determinada ambientación, el florecimiento de sensaciones, experiencias sensitivas o emocionales que necesitan una intromisión larga y pausada del autor para ofrecernos toda su magnitud. En palabras de McCloud, se necesita que “el tiempo quede parado y el ojo vagabundee” (2012, p. 17). La transición aspecto-aspecto define el relato, la emoción que transmite, a través de matices del espacio, de la ambientación y del tono que adquiere la situación representada. Permite al autor de cómic, por ejemplo, establecer vínculos entre una calle solitaria y lluviosa con la soledad de un personaje en la última

viñeta o un cálido sol, palmeras, *daikiris* y sombrillas, para deleitarnos junto con los personajes en una playa del Caribe sin necesidad de mediar palabra o acción. Lo que se muestra ya está definiendo la situación y caracterizando el estado del personaje.

El tipo de transición aspecto-aspecto ha sido mucho más utilizado en la narrativa oriental que en la occidental. Cuando el “dios del manga” Osamu Tezuka refinó la poética del cómic japonés, introdujo todos los avances del lenguaje venidos de los cómic americanos y británicos así como él mismo aportó la tradición representacional japonesa proveniente de las estampaciones tradicionales, el teatro Takarazuka y las páginas de los magazines de preguerra. Con respecto a esto, McCloud sintetiza un análisis de los diferentes tipos de transición que emplean algunos autores occidentales como Jack Kirby o Hergé en gráficas contrapuestas con el mismo análisis en la obra de Tezuka. El resultado visual de las mismas es sensiblemente diferente entre ellas (fig. 48).

Como se aprecia, mientras que en las obras del norteamericano y el belga exista una predominancia del tipo de transiciones acción-acción y en menor grado tema-tema, en la obra de Tezuka el dibujo de la gráfica resulta mucho más equilibrado incluyendo un número mayor de transiciones momento-momento, escena-escena y, sobre todo, aspecto-aspecto. “Y es que en el Japón, más que en ninguna otra parte el cómic es un arte... ...de intervalos” (McCloud, 2005, p. 81-82), donde la importancia del silencio narrativo supone una forma igual de sustancial a la hora de contar.

La última de las transiciones que Scott McCloud identifica son las transiciones *non-sequitur* o sin seguimiento, sin continuidad. Este tipo de transición es poco frecuente en el cómic de carácter narrativo porque el salto de una viñeta a otra carece de lógica aparente. La continuidad en la lectura de viñetas ligadas mediante esta última forma de transición suele realizarse gracias a analogías formales o incluso temáticas. La pregunta capital es si cabe la posibilidad de que realmente esta sucesión sin lógica se dé o no en estado puro. Siguiendo a McCloud, coincidimos en que entre una viñeta y otra se presenta una suerte de “alquimia (...) que puede ayudarnos a encontrar un significado o resonancia” (McCloud, 2005, p.73). En primer término, porque los seres humanos tienden a aprehender la realidad y, de igual modo, a comprender lo que está leyendo o mirando. Nos complace controlar aquello que se nos muestra. En segundo término (y relacionado con lo anterior) porque en el lenguaje del cómic entra en juego otro factor fundamental en esta dotación de sentido entre viñetas absurdamente conectadas: la clausura.

McCloud toma prestada de la teoría de la percepción de la escuela de la Gestalt el principio de clausura, es decir “el fenómeno de ver las partes pero percibir un todo” (2005, p. 63). Este principio gestáltico asume que la percepción humana tiende a ‘cerrar’ formas discontinuas para lograr una imagen completa (fig. 49).

El historietista se sirve de esta inferencia generada por el lector de cómics al pasar de una viñeta a otra para sugerir una idea de continuidad, de completitud.

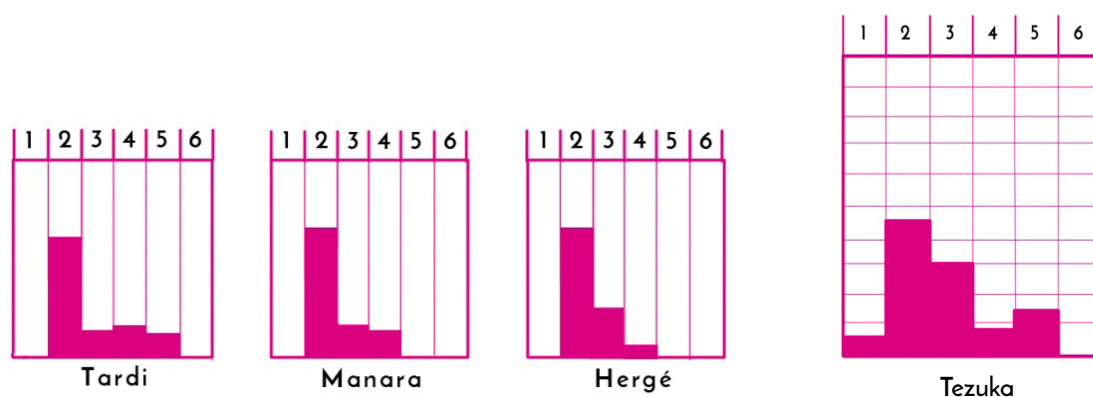


Fig. 48. Uso de las transiciones entre viñetas en gráficas comparadas de "Manhattan" (*New York Mon Amour*) de Jacques Tardi; *El click* de Milo Manara; *La isla negra* de Hergé y obra general de Osamu Tezuka. Fuente: elaboración propia a partir de modelo de Scott McCloud (2005).



Fig. 49. La viñeta representada de la obra de Paco Roca *El invierno del dibujante* (2010) sirve para ilustrar claramente la idea de clausura a la que nos referimos. Aunque la división de la imagen se establece mediante tres viñetas, tres espacios en blanco transformadores que nos aluden el paso del tiempo y el espacio, como si de un travelling se tratara, la percepción visual que se tiene es la de un todo. Es decir, entendemos en el sentido de la lectura el movimiento y el paso del tiempo pero unimos la imagen en un todo cuando la observamos. Son las manos del editor corrigiendo las páginas de Dña. Urraca. Fuente: Paco Roca/Astiberri.

TRANSICIÓN		EFEECTO
1	Momento-Momento	Acción breve descompuesta en varios momentos. Dilata el tiempo. Crea suspense
2	Acción-Acción	Un sólo objeto o personaje en una serie de acciones distintas. Agiliza el ritmo narrativo. El espectador debe completar más la información entre viñeta y viñeta
3	Tema-tema	Varios objetos o personajes en una misma acción o lugar mediante distintos planos. Mantiene un buen ritmo en la narración y afecta también al principio de elección de encuadre. Puede identificarse con el plano-contraplano del cine
4	Escena-escena	Salto significativo de espacio y/o tiempo entre una viñeta y otra. Hace progresar fuertemente la historia pues supone una economía significativa en las viñetas que se representan. Es una transición excepcionalmente elíptica.
5	Aspecto-aspecto	Entre el paso de una viñeta a otra no ocurre, en esencia, nada. El ojo vaga de una imagen a otra descubriendo rasgos del espacio o situación que ayudan a generar una atmósfera sensitiva particular. Este tipo de transición es más habitual en el <i>manga</i> que en el cómic occidental.
6	Non-sequitur	Tipo de transición en la que las viñetas carecen de lógica aparente entre el paso de una a otra. Suele emplearse en narrativas experimentales o de carácter <i>underground</i> . La ausencia de sentido no es completa debido al principio de clausura (necesidad humana de completar aquello que se percibe incompleto).

Tabla 1. Cuadro resumen de las transiciones y los efectos que provoca. Fuente: elaboración propia.

El lector rellena los vacíos de las calles entre las viñetas (también llamado *gutter*) integrando las acciones aparentemente discontinuas presentadas en los cuadros para formular mentalmente una narrativa significativa. “Una vez el principio de clausura es colocado en las transiciones de viñeta a viñeta, hay una asunción tácita de que tenemos los mismos personajes y localizaciones en un momento ligeramente posterior en el tiempo”⁸⁶ (Kukkonen, 2013, p. 11). De este modo, el lector de cómics genera modelos mentales que le permiten seguir la narración a pesar del incontable número de elipsis a las que se ve abocada la diégesis en una progresión lógica. Aunque el principio de clausura no es totalmente aplicable en la última forma de transiciones entre viñetas, pues existe una ausencia deliberada de los elementos diegéticos que coadyuvan a la continuidad, entendemos que el principio de clausura pone en marcha en el lector la capacidad de buscar un significado “oculto” en ese devenir de viñetas aparentemente secuenciadas de forma ilógica.

2.3.2.2. La elección de encuadre, centrando el interés.

La elección del momento adecuado dentro de cualquier narración es fundamental pero igualmente importante resulta seleccionar acertadamente el encuadre de aquello que se va a mostrar al lector. Al establecer un determinado encuadre dentro de una viñeta, así como ocurre con el cine, el autor está centrando la atención del lector hacia aspectos esenciales, o que al menos se consideran esenciales, para la progresión del relato. De este modo, hace prevalecer un interés ante algo sobre lo que focaliza la atención.

El concepto de focalización dentro de la narrativa se relaciona profundamente con la figura del narrador. El relato se presenta contándose a sí mismo, como si nadie hubiera intervenido en su elaboración, aunque el propio término “narración” implique que alguien cuenta algo a otro alguien⁸⁷. Todos sabemos que existe un autor en tanto que enunciador de la historia (narrador implícito) que es el generador de la diégesis, el elector de momentos y encuadres. Es la mano, a veces invisible a veces evidente, que guía los personajes, una instancia enunciativa que no se manifiesta como él mismo y, en todo caso cuando aparece se trata de una visión ficticia de sí. Sin embargo, la figura del narrador implícito resulta vital porque permite encuadrar aquellos elementos de interés esencial en la narración, lo que es relevante para el avanzar de la historia. En una secuencia de viñetas (fig. 50) el autor varía o no según sus necesidades narrativas

86 *Once the principle of clousure is moved to panel-to-panel transitions, there is a tacit assumption that we have the same characters and locations at a slightly later point in time (t.d.a.)*

87 Como Chatman plantea “una narración es una comunicación. Por ello, se suponen dos partes, un emisor y un receptor (...) Del lado del emisor tenemos el autor real, el autor implícito y el narrador (si lo hay); del lado del receptor, el público real (el oyente, el lector, el espectador), el público implícito y el narratario. El autor y el público real evidentemente se comunican, pero solo a través de sus equivalentes implícitos. Lo que se comunica es la historia, el elemento del contenido formal de la narración, y se comunica por el discurso, el elemento de expresión formal” (2013, p.37)



Fig. 50. *Píldoras azules*. (2005) Frederik Peteers. En la página que se reproduce, vemos cómo Frederik Peteers juega con la continuidad de la conversación entre los personajes manteniendo el mismo tipo de viñeta y encuadre para cambiarlo cuando se llega al clímax dialógico de la conversación. Fuente: Frederik Peteers/Astiberri.

el punto de visión del lector. Si, por ejemplo, busca un golpe de efecto, es probable que mantenga el encuadre e incluso el formato de las viñetas para sorprender con algún efecto hacia el final.

Como vemos las elecciones de encuadre tienen que ver tanto con el tipo de plano (plano general, americano, medio, corto, primerísimo plano...) como con el ángulo de esa cámara imaginaria (vista de pájaro, picado, contrapicado, etc.) que capta lo que ocurre en la viñeta. Todos estos elementos deben contribuir, de algún modo, a la narración de la historia favoreciendo la continuidad y seguimiento de la misma. El encuadre enmarca una acción para mostrar detalles o se abre la imagen para situar la acción en un contexto determinado (McCloud, 2012, p. 19). En ambos casos se proporciona información pero no de igual modo. La percepción sensitiva de los personajes y las cosas que habitan una viñeta es distinta según las elecciones que el historietista realice, así como en nuestra vida cotidiana nos afecta la distancia relativa (no sólo espacial sino también emocional) con respecto a otro individuo. El dibujante de cómics decide en el encuadre el plano y “la posición dentro del mundo [ficcional]” (McCloud, 2012, p.19) que el lector va a tener (si no en todo el relato, al menos sí en parte). Un cambio súbito de encuadre o una alternancia de ángulo de visión carente de sentido entre las viñetas de una página torturarán al lector más que brindarle la posibilidad de seguir con intensidad la lectura. Scott McCloud aconseja, como historietista, que “a los lectores les gusta el cambio y la variedad (...) pero asegúrate de que los cambios de tu dibujo no distraen a los lectores de cambios más importantes que se producen en tu historia” (2012, p. 20).

El encuadre afecta irremediabilmente a la composición de la viñeta y por extensión a su tamaño y formato, ya que los límites que contiene la esos pequeños fragmentos de historia que son las viñetas también poseen valor narrativo y expresivo. La posición de los elementos internos del encuadre, es decir, de los existentes de la historia (Chatman, 2013; Casetti y Di Chio, 2007), hará significar especialmente lo mostrado o lo omitido (un objeto que está fuera de cuadro pero que llama la atención de un personaje, por ejemplo). El encuadre, por tanto, como ejercicio de composición organizará la viñeta para señalar un centro de interés presente o ausente. Además, el descentre intencionado de los personajes dentro de la viñeta puede concretar una ilusión espacio-temporal. Por ejemplo, un personaje que corre en un extremo de la viñeta quedando el resto en “blanco” apunta una distancia a recorrer. Una ausencia o una pérdida pueden ser igualmente representadas haciendo uso del descentramiento del centro de interés en el encuadre. El recurso de desviar el centro de interés coadyuva a que la mente del lector de cómics continúe lo que el autor comienza. Los objetos se mueven o se han movido en función del espacio relativo con respecto a otros objetos de la viñeta o los bordes de la misma.

2.3.2.3. Elección de imagen.

El cómic es un arte (o un medio) visual. El consabido lema de Marshall McLuhan de *el medio es el mensaje* parece tener una fuerza fundamental dentro del mundo del cómic. El cómic es panóptico⁸⁸ en el sentido más prescriptivo del término. El lenguaje del cómic permite una visión total no sólo de la interacción entre los existentes de la historia y la sucesión de acontecimientos sino que además podemos observar qué pasa en el bolsillo del protagonista, dentro de su propio cerebro, en una uña de su pie o en un futuro distópico donde París se encuentra bajo un yugo fascista de dioses egipcios, como ocurre en la llamada *Trilogía Nikopol* (1980-1992) del yugoslavo Enki Bilal. Dado que el cómic es visual, la elección de la imagen (que indirectamente se ve afectada por las dos anteriores -elección de momento y encuadre- y las dos posteriores -elección de palabra y de flujo-) se proclama, y con razón, como una de las claves dentro de la formación del relato historietístico.

Para el semiólogo Daniele Barbieri la imagen en cómic *es el relato* (1993, p. 22). A la afirmación de Barbieri podemos sumar la de Antonio Lara que plantea que “la imagen de tebeos se diferencia radicalmente de sus análogas – fotográfica, publicitaria, fílmica, ilustradora – por su carácter narrativo, por su constitución, caracteres y origen” (1968, p. 28-29). La imagen de cómic estipula un corpus junto a la historia (las palabras escritas, aunque no necesariamente presentadas) difícilmente escindible el uno de la otra. La imagen (entendámosla aquí como ilustración, como dibujo) en el cómic *es* en el sentido más literal de la palabra, y sin ella nos resulta muy difícil concebir que pueda producirse una obra de cómic. Ya hemos observado que una historieta puede carecer de palabras pero nunca de imágenes, de ser así nos hallaríamos frente a otro tipo de producto. No obstante, existen obras catalogadas como cómics en las que la imagen puede ser parcial o no representarse. Dentro de esta tendencia, por ejemplo, encontramos en la corriente franco-belga el curioso movimiento que aglutina a un número considerable de creadores y teóricos del medio bajo el nombre de OuBaPo, acrónimo de *Ouvroir de Bande-dessinée Potentielle* que puede traducirse muy generalmente como *Taller de BD Potencial*. Las propuestas creativas del grupo son lanzadas como retos mediante distintas restricciones auto-impuestas a la hora de crear sus álbumes que van desde la desaparición de texto hasta el “intento” de cómic “ciego” por parte del autor François Ayroles (Sciuto, 2004, p. 681) en su obra *Feinte Trinité* de 2003. En esta página recogida dentro de la revista de OuBaPo editada por la prestigiosa casa editorial parisina L'Assotiation, Ayroles, presenta una retícula fija y regular de tres bandas de tres viñetas cada una. En el interior de cada viñeta, los globos se sitúan en el centro de la misma en un espacio blanco, vacío y diáfano que nos recuerda a la nada

88 La arquitectura panóptica fue definida en el s. XVIII por Jeremy Bentham para la organización de los edificios carcelarios. En su organización espacial, Bentham colocaba en el centro la torre de vigilancia, lo que permitía a los guardias controlar a los presos sin que estos, necesariamente, fueran conscientes de que eran vigilados.

más absoluta. Los globos contienen un diálogo que mantienen un hijo con su padre y su madre a los que pregunta alternamente acerca de la existencia de Dios. Finalmente, con un giro cómico que recuerda a las *comic strips* de los periódicos semanales, en la última viñeta se aprecia como una voz divina afirma “¿Y a mí? ¿No va a preguntarme nadie?” (fig. 51).

El juego que Ayroles establece con el lector acude a la convención del globo, heredero de las filacterias de las primeras épocas de las narraciones con imágenes, cuya única variación formal es la de la prolongación puntiaguda que señala a un interlocutor potencial (padre, madre, hijo o Dios), aunque su presencia física no se necesita ni aparece en ningún momento. No obstante, la presencia de los personajes en la obra de Ayroles es convocada en el momento en que la narración aparece y los existentes, aunque ausentes, comienzan a actuar, en este caso, a hablar. De este modo, aunque no vemos al niño que pregunta al padre si Dios existe, se nos manifiesta discursivamente gracias a que el cabo del globo apunta a la parte inferior de la viñeta. De igual modo ocurre con el padre, cuyo apéndice señala a la izquierda y con la madre, en este caso, a la derecha. Finalmente, el último personaje, que no es otro que aquel de quien se está cuestionando la existencia, es representado mediante un globo cuyo apéndice apunta hacia arriba, es decir, hacia el cielo, el lugar que la tradición judeo-cristiana reserva para Dios. Como vemos, mediante un recurso visual ajeno a la propia representatividad icónica de la mimesis, el autor nos plasma mentalmente a los personajes en el propio acto creativo de la lectura. Pero además de llamar a escena unos personajes cuya única representación es su propia voz transfigurada en texto leído contenido en globos, la ubicación de la prolongación del globo nos advierte de la existencia de un espacio que habitan esos personajes, aún cuando éste se manifiesta en una suerte de no lugar. La abstracción espacial viene nuevamente definida por la ubicación del globo, estático en el vacío central de la pequeña viñeta, y la proyección que efectuamos como lectores. Cuando el niño habla, el cabo se dirige hacia abajo, lo que nos da información acerca de la edad del niño (es probablemente un niño pequeño, de ahí su interés por preguntar cosas) que además se haya flanqueado por sus padres (uno a la derecha y otro a la izquierda como se desvela en las viñetas consecutivas). El padre está a la izquierda y la madre a la derecha y sus correspondientes apéndices quedan a la misma altura, jugando con los términos de igualdad en que se nos presentan los progenitores pero también, reforzando el fuerte carácter regular de la puesta en página de Ayroles, que se estructura perfectamente en cuadrados regulares que pueden circunscribirse en un hipercuadro de forma cuadrada y regular también. Tal y como Sara Sciuto Linares plantea, en la obra de Ayroles “el lector puede «imaginar» un emisor oculto. [...] el aspecto icónico no está completamente anulado ya que la localización de las filacterias nos indica el «origen» del diálogo, la posición del emisor e incluso nos permite adivinar que hay varios personajes” (2004, p. 681). Por ello, la idea de la imagen —aunque sea a través de la imaginación del lector— no desaparece por completo. Es más probable

Feinte Trinité par François Ayroles

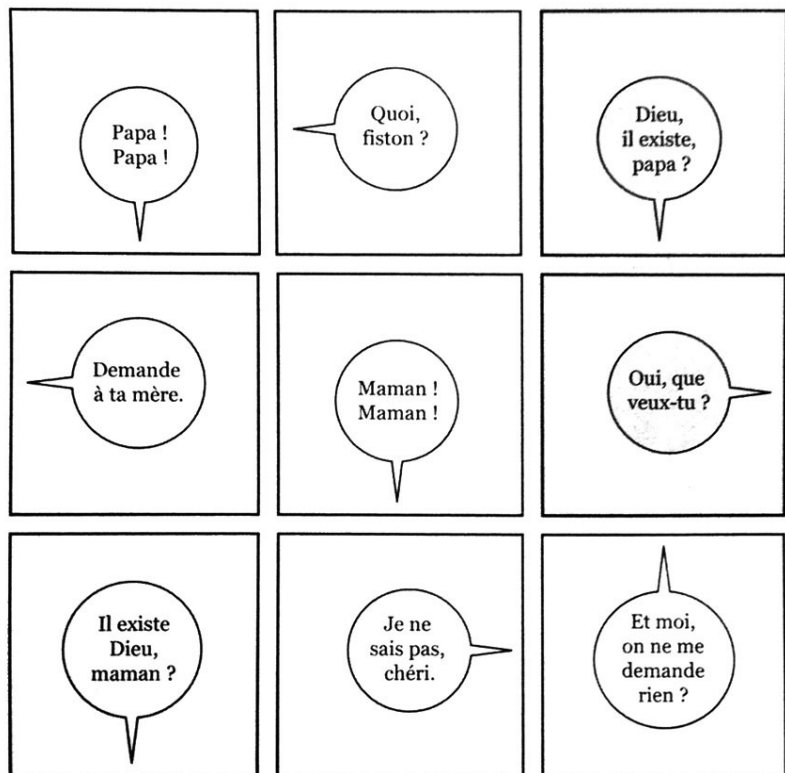


Fig. 51. *Feinte Trinité* (2003) François Ayroles. *Oubapo* 2. Fuente: François Ayroles (blog.comicsgrid.com) Bajo licencia Creative Commons.

que el lector entienda, en función de su experiencia empírica de la lectura de cómics y del consumo de otros productos visuales secuenciados como el cine, que los personajes se hallan “fuera de campo”, que están, existen, pero simplemente no los ven porque se sitúan más allá de los límites de lo presentado en las viñetas. Las restricciones y juegos constantes a los que el colectivo que integra OuBaPo somete sus creaciones conjuran una compleja estructuración de las imágenes (o su ausencia) en las viñetas y bandas que conforman la página que pueden traducirse fácilmente en ejercicios lingüísticos tal y como ya hiciera la *Nouvelle Vague* en el cine. Las sugestivas aportaciones de OuBaPo al lenguaje del cómic nos son las únicas que pueden rastrearse en el contexto actual del cómic como demuestran las obras de cómic hipermedia del estadounidense Gilbert Gottfried o las del japonés Shintaro Kago, que desde el controvertido género del *ero-guro* japonés se permite un elevado grado de experimentación formal en el que no escasean los cuerpos desmembrado o las contorsiones imposibles de cuerpos en actitudes escabrosas o grotescas.

Por tanto, partamos de que las imágenes manifiestas en los cómics son (si no estrictamente necesarias) al menos el ejemplo más recurrente a la hora de narrar dentro de este medio. En palabras de Juan Antonio Ramírez, “la «reproducción visual» hace innecesaria la descripción literaria. La palabra puede anclar las imágenes, [...] o bien redundarlas cuando los signos icónicos están lo suficientemente seleccionados y jerarquizados” (1997, p. 214). En referencia a la imagen en la historieta, Danielle Barbieri (1993) distingue entre los términos “imagen de cómic” e “imagen ilustrativa” aludiendo que la primera es de “acción” y la segunda responde a otro texto como soporte que lo ambienta, como ayuda y asistencia vicaria al texto principal. Hasta aquí podríamos estar de acuerdo con el autor si no fuera porque continúa diciendo que las últimas, las imágenes ilustrativas, “tienden a expresar no tanto la dinámica de la acción representada cuanto las connotaciones emotivas” (Barbieri, 1993, p. 22). ¿Debemos pensar que la imagen en el cómic no suscita ni la más mínima reacción afectiva al lector? El acercamiento claramente formalista y semiótico de Barbieri deja de lado la importancia emotivo-afectiva de la “imagen de cómic” y por extensión, la de cualquier imagen tiene en el contexto contenido de la práctica de lecto-visión de la obra. Si bien la imagen es considerada como estamento esencial en la narración de cómic y se haya imbricada irremediabilmente en la producción de su lenguaje, la imagen funciona también en otros términos más allá que como mero signo lingüístico dentro del conjunto de articulaciones narrativas que se producen en las tensiones entre las páginas de la historieta. La imagen puede mostrar además de representar, es decir, apelar a paradigmas de representación diferentes a los cánones de imitación instaurados por la tradición artística renacentista o posteriormente la anulación de la misma con la crisis de la Modernidad. Amparada en la tradición del signo, la que ha pervivido en nuestra tradición estética y artística, se crea una estrategia para extirpar del cómic otra lectura que existe y que es perfectamente observable y lícita como es

la afectividad de la imagen para con el que la mira. Con esto no queremos decir que en el cómic únicamente opere este paradigma —el afectivo—, sino que ambos tanto la consideración lingüística/sígnica como la afectiva efectúan un ejercicio dialéctico más o menos continuo con el lector que ha de descifrar unos códigos lingüísticos concretos y dejarse llevar o ser retado por la narración propuesta por el autor.

El lector de cómic interpreta los signos icónicos resultado de las convenciones en su lectura y observación del cómic —su experiencia empírica— y a su vez comprende las palabras escritas que pudieran representarse pues las ha aprendido en su contexto cultural específico, pero no por ello deja de experimentar las emociones que le muestran la lectura y las imágenes que consume. Lo que se plantea por tanto, no es una reflexión lógica de la imagen en sí, sino su eficacia a la hora de operar y transmitir aquello para lo que es concebida. Will Eisner lo traducía en estos términos: “en los cómics, al lector se le da lo imaginado. Una vez dibujada, una imagen se convierte en una exposición precisa que no requiere mayor interpretación” (1996, p. 122).

La elección de la imagen es por tanto esencial en el cómic y abarca desde el estilo gráfico, es decir, el modo representacional en que se idea la narración visual del relato, hasta la capacidad expresiva y comunicativa de la obra (la claridad con la que la imagen manifiesta aquello que el historietista desea hacer comunicar). Es aquí donde la pericia del historietista entra en juego y donde los recursos que han ido fraguándose durante los siglos de vida del medio se toman en consideración. Por un lado, el autor debe considerar el aire que tendrá la obra, el canon gráfico que empleará según el tipo de historia que pretende contar en búsqueda de un equilibrio entre intensidad y claridad, es decir, entre favorecer y mantener la atención del lector y conseguir que, además de la carga expresiva, sea capaz de seguir la historia que le cuenta. Un equilibrio orgánico entre “los seres humanos que viven dentro de la historia (...) las ideas expresadas a través de ellos y entre ellos (...) y las sensaciones del mundo al que da vida tu historia” (McCloud, 2012, p. 53). Las imágenes en cómic, tan esenciales, evocan los referentes a los que aluden, los presentan y hacen verosímiles en la diégesis pero también evocan estados de ánimo, afectan al ambiente y esto repercute en el tipo de relato que se genera, es decir a la estructura lo articulará y organizará la historia.

Scott McCloud de nuevo, nos aporta algunas claves acerca de las diferentes “familias” gráficas, “fogatas” como las llama él, donde además subyacen ciertos ideales e idearios en la profesión del dibujante de cómics. Según McCloud la existencia de estas grandes familias o “fogatas” puede computarse, en resumen, en cuatro grupos: los clasicistas, los animistas, los formalistas y los iconoclastas (McCloud, 2012, p. 232). Cada una de ellas centra la atención hacia una manera concreta de entender el cómic y por tanto de la producción de los relatos en este medio gráfico.

Los clasicistas traducen sus intenciones en la creación de obras bellas, que puedan perdurar con el paso del tiempo. Poseen una “devoción por la belleza, el oficio u una tradición de excelencia y maestría” (McCloud, 2012, p. 230). En este grupo podríamos

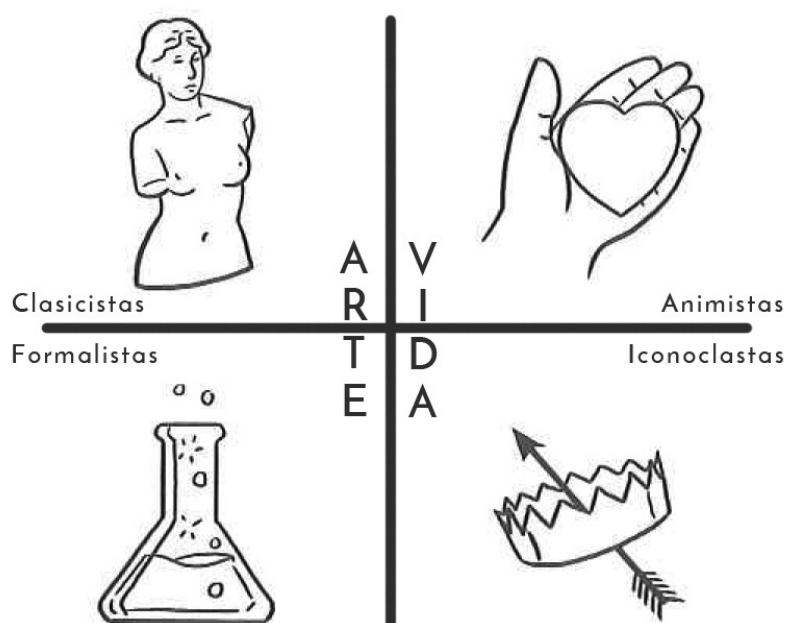


Fig. 52. Esquema de las cuatro grandes “familias” estilísticas en el cómic. Fuente: adaptación del modelo de Scott McCloud (2012).

incluir los grandes clásicos, *Terry y los piratas* (1946), *Príncipe Valiente* (1937), *The Spirit* (1940), *La Trilogía Nikopol* (1980), *Tintín* (1929) o *V de Vendetta* (1982), sólo por citar algunos a vuela pluma. Por su parte, los llamados animistas, privilegian el contenido de la historia frente a cualquier otro elemento. Existe una “voluntad de contar historias tan fluidas que el narrador de la historia se disuelve en la narración” (McCloud, 2012, p. 230). Muchas obras aspiran a generar una narración tan intensa y atrayente que haga que olvidemos incluso la posible falta de virtuosismo en el dibujo. Al rededor de esta “fogata” encontraremos próximas obras como *Archie* (1942), el legado de Jack Kirby (*Capitán América*, 1941; *Los cuatro fantásticos*, 1961; *X-men*, 1963; etc.) o la obra de Lynn Johnston o de Frederik Peeters. El tercer grupo para McCloud, el de los formalistas, supondría centrar los esfuerzos en la potencialidad del cómic como medio y lenguaje en sí mismo. Es decir, comprendería aquellas obras cuyo eje organizador fuera la propia reflexión y experimentación del medio. En esta familia de historietas, se podrían situar autores como Chris Ware, por ejemplo o también la obra de Daniel Merlin Goodbrey⁸⁹.

Por último, aunque no por ello menos importante, McCloud define la última comunidad como los “iconoclastas”. La propia nomenclatura nos da una ligera idea de por dónde se orienta esta concepción. “El deseo de sinceridad, autenticidad y conexión con la vida real (...) la determinación de poner un espejo delante de la cara de la vida, con granos y todo” (McCloud, 2012, p. 231). Se trata de proponer obras que no desean aproximarse a la belleza, que no quieren maquillar las circunstancias ocasionalmente adversas, crudas y difíciles de la vida real, esa que está más allá de las páginas del cómic. El propio McCloud limita la propuesta anterior anunciando que, si bien estas cuatro concepciones del cómic no son incompatibles, es probable que entre algunas de ellas sea muy difícil la simbiosis. La afinidad que se genera entre los cuatro puntos de McCloud se relaciona estrechamente con el carácter tradicional o rupturista que plantean o con su proximidad con el arte o la vida (fig. 52).

De este modo, la correlación en el diagrama da cuenta de las formas que comúnmente pueden combinarse y las que son fundamentalmente contrarias (aunque no imposibles de compatibilizar). De hecho, los agrupamientos de McCloud no constituyen cualidades prístinas que se den de manera única en las obras. Habitualmente, se oscila por los pares adyacentes advirtiendo, también, los límites que los agrupamientos pueden poseer. Los clasicistas pueden pecar de estatismo y vacuidad en la historia, las obras de los animistas pueden “envejecer” relativamente mal (como hacen algunas películas o series de televisión), los formalistas pueden plantear narraciones áridas y complejas que distancien a los lectores potenciales y, finalmente, el modelo iconoclasta, puede

89 Una parte muy interesante de la producción creativa de Daniel Merlin Goodbrey es desarrollada en su página web <http://www.e-merl.com> donde utiliza la lógica hipermedia de la navegación para articular la narrativa de sus cómics. De este modo, la narración no es lineal ni se encuentra jerarquizada en un orden definido de antemano. El autor incita a la aleatoriedad, al vagabundeo (incluso evidente en la cabecera de su web donde se puede leer “*dice with the Universe*” algo así como “juega a los dados con el universo” (t.d.a.).

provocar un proceso de rechazo ante cualquier atisbo de limpieza de la obra y por tanto, que pueda aumentar su popularidad.

2.3.2.4. El cálido vínculo con la voz y el sonido. La elección de palabra en el cómic.

Las tensiones entre imagen y palabra en el cómic son parte esencial de su propia configuración como lenguaje. El cómic presenta formas heterogéneas y lleva consigo la “copresencia e interacción de varios códigos” (Hatfield, 2009, p. 132). En nuestro acercamiento tentativo a una definición no esencialista del cómic hemos defendido el carácter de impostura de muchas de las aportaciones dadas con respecto al medio. Como si se jugase a despistar al lector, se ha tratado de desarticular, de manera pretendidamente disidente, la mayoría de las propuestas mediante ejemplos o postulados teóricos opuestos de unos autores frente a otros. Sin embargo, el ánimo que promovía la argumentación y contra-argumentación del primer apartado de este trabajo tenía la intención de demostrar que una posición radical y únicamente centrada en los constitutivos inherentes al objeto-obra cómic obliteraba parte del potencial del medio. Voluntariamente, se ha propuesto que las palabras, el texto escrito de una lengua determinada, no parecían ser una de las condiciones necesarias para configurar un cómic. De hecho, esta afirmación sigue siendo cierta, no es *estrictamente* necesario que un relato de cómic tenga palabras. La obra *Emigrantes* (2007) del autor australiano Shaun Tan prueba esta afirmación. Dicha obra cuenta la historia de un hombre que debe emigrar a un país radicalmente distinto. La incomunicación existente entre el personaje y el resto de personajes de ese nuevo mundo queda patente en la sucesión de viñetas silentes donde el dibujo de cálido trazo de grafito y sepia genera un espacio de extraña ensoñación, de perplejidad constante ante un contexto desconocido y ajeno. Además del mutismo intencionado de los personajes (que están incapacitados para comunicarse por el hecho de no hablar el mismo idioma) (fig. 53), los textos escritos que se presentan en un nivel diegético y extradiegético, es decir, tanto para el personaje como para el lector, se muestran como formas desconocidas, como un nuevo lenguaje emergido de la suma de jeroglíficos y escritura cirílica imposible de descifrar tanto para el protagonista como para el lector (fig. 54).

Con las palabras en el cómic ocurre igual que con la condición narrativa, si bien, no es fundamental sí resulta la constante habitual. De hecho, para algunas autoridades del mundo del cómic, la palabra unida a la imagen resulta ser la característica identitaria más potente del cómic. De este modo, el crítico de cómics y artista del medio, Robert Harvey, apunta, por ejemplo, que “la característica esencial de los «cómic» —la cosa que los distingue de otras formas de narración en imágenes— es la incorporación de



Fig. 53. *Inmigrantes* (2007) Shaun Tan. Fuente: Shaun Tan/Bárbara Fiore Editora.



Fig. 54. *Inmigrantes* (2007) Shaun Tan. Fuente: Shaun Tan/Bárbara Fiore Editora.

contenido verbal—⁹⁰ (2009, p. 25). Para Harvey, a diferencia de para McCloud⁹¹, texto e imagen en cómic son indisolubles ya que para este autor, “los cómics consisten en narrativas gráficas o exposiciones en las que la palabra (a menudo escrita en el área de la imagen dentro de los globos) usualmente contribuye al significado de la imagen y viceversa⁹²” (Harvey, 2009, p. 26). Aunque Harvey reconoce los propios límites de su afirmación al asumir que existen cómics sin palabras o “cómic pantomima” (*cf.* Harvey, 2009, p. 26) también sostiene que estas producciones no son usuales en el mundo del cómic generalista. Frecuentemente, en la literatura específica acerca del medio cómic, se suele privilegiar la imagen, lo visual frente al texto, la palabra, lo leído. En este fraccionamiento se olvida que “el cómic continuamente trabaja para desestabilizar esta distinción misma⁹³” (Hartfield, 2009, p. 133), es decir, para que no exista la fractura entre texto e imagen que reina en otros medios o disciplinas. Palabra e imagen, por tanto, funcionan como piedras de toque la una de la otra, en dialéctica continua, entre símbolos diferenciados que muestran (*showing*) y cuentan (*telling*) y que pueden hacerlo a la par ya que ambas son mostradas al lector en la puesta en página. Es decir, la palabra puede complementar una imagen pero también puede ser la imagen la que complementa la palabra.

Las palabras en los cómics hacen hablar a los personajes y manifiestan realidades que pudieran ser complejas de mostrar únicamente con imágenes. Las palabras en los cómics hacen que los objetos suenen, que oigamos algo fuera del cuadro que despierte nuestra atención y que haga continuar la narración, el texto escrito nos puede ubicar espacialmente o temporalmente, puede comprimir o extender la historia, puede traducir una lengua o hacerla ininteligible... La potencialidad del texto escrito en cómic constituye una herramienta sólida en la construcción del relato, no sólo en su condición de transmisor de la historia sino también como compuesto discursivo, por el propio valor de la presentación de la palabra en la imagen.

La visualidad del texto escrito en el cómic es ampliamente presentada por Pierre Fresnault-Dereulle en su artículo “Lo verbal en las historietas” (1972). Para el semiólogo francés, en la historieta “la palabra es imagen” (Fresnault-Dereulle, 1972, p. 182). Una afirmación tan rotunda, viniendo de un semiólogo, no puede sino ser matizada cuando el autor aclara que se propone “estudiar los «globos»” (Fresnault-Dereulle, 1972, p. 182). Los globos son los espacios tradicionalmente reservados para

90 (...) *the essential characteristic of “comics” -the thing that distinguishes it from other kinds of pictorial narratives- is the incorporation of verbal content* (t.d.a.)

91 Harvey critica la postura defendida por McCloud acerca de que la esencialidad en el cómic reside en la yuxtaposición de imágenes secuenciales. Para Harvey, la idea de McCloud deja fuera uno de los productos germinales del cómic moderno como son las tiras cómicas de prensa (vigentes y vivas a día de hoy) e incluye otros tantos que no pueden considerarse cómics.

92 (...) *comics consist of pictorial narratives or expositions in which word (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of pictures and vice versa.*(t.d.a.)

93 (...) *comics continually work to destabilize this very distinction* (t.d.a.)

las palabras que los personajes emiten, para los diálogos. Pero más allá de ser meros contenedores, los globos poseen carácter narrativo propio (fig. 55). En primer lugar, ocupan un lugar determinado y determinante en la viñeta ya que nos ofrece un orden y una organización del diálogo. El apéndice que habitualmente sale del globo y señala al interlocutor no sólo nos indica quién habla sino que convierte la inferencia en una realidad, el personaje está hablando y ciertamente, se percibe así. Se convoca, pues, un estilo directo en el que los personajes son interlocutores de sí mismos, se trata de un “lenguaje en situación” (Fresnault-Dereulle, 1972, p. 191).

Retomando la prescripción sobre la tensión existente entre palabra y dibujo, Fresnault-Dereulle señala algunas funciones de una y de otro que se circunscriben según la imagen sea “demasiado rica” o sea “imagen pobre” (1972, pp. 194-195). Las imágenes demasiado ricas son, según el francés, aquellas que poseen una ingente cantidad de información. Son complejas, llevan a cabo numerosas acciones o presentan a los personajes descontextualizados (quizá en mitad de una acción) de tal modo que sólo mediante la palabra es posible comprender totalmente lo que ocurre. “Una multitud de posibilidades se abren ante el lector; sobre todo, el lector no sabe dónde buscar el centro de interés de la imagen: interviene entonces el texto, como un proceso de selección entre varios «posibles», la palabra determina una «certeza»” (Fresnault-Dereulle, 1972, p. 194). El significado deliberadamente abierto de algunas imágenes también puede provenir de “imágenes pobres”, es decir, aquellas que precisan del texto escrito porque aparecen como limitadas en su capacidad comunicativa, es decir, son insuficientes para contar/mostrar lo que se desea. Dentro del *manga* para chicas, ambas opciones suelen darse de manera habitual. La función de anclaje⁹⁴ puede ponerse en acción ante imágenes altamente expresivas, de doble página, que rompen la ‘cuarta pared’ y desbordan los límites de los márgenes de la página. Ocasionalmente, este tipo de imágenes, recurrentes en momentos de clímax narrativo, acuden a palabras que ayudan a centrar la atención u organizar la lectura.

De otro lado, las “imágenes pobres” acudirían según lo expuesto a la función de relevo⁹⁵. En estos casos el texto se alarga y adquiere un carácter explicativo, “se admite mejor en la medida en que corresponde casi siempre a hallazgos o reapariciones: los personajes tienen entonces muchas cosas que decirse” (Fresnault-Dereulle, 1972, p. 195). En el *shôjo manga* además, esta función de relevo sirve para manifestar lo que los personajes piensan pero no hacen. Es decir, muestran el pensamiento verdadero del personaje que, es probable, esté actuando de manera contraria a lo que desea realmente,

94 El “anclaje” del texto es una de las funciones que Roland Barthes identifica en su producción teórica. Según Barthes, el texto (mensaje lingüístico) puede apoyar el mensaje visual al que acompaña fijando la unicidad de sentido, esto es, asiendo (anclando) una interpretación concreta de todos los sentidos denotados que se pueden desprender de la imagen. El mensaje lingüístico de este modo, fija la connotación del mensaje visual-verbal.

95 Además de la función de anclaje, Barthes identifica otra función, la de “relevo”. En esta, el mensaje lingüístico (la palabra) constituye parte indisoluble del sintagma icónico si bien, parece que en este tipo de función el texto prevalece sobre la imagen.



Fig. 55. *Persépolis* (2003) Marjane Satrapi. En las viñetas reproducidas vemos cómo el globo también funciona visualmente a ofrecer una conciencia del volumen de la voz o el tono que se utiliza. La joven Marjane pasas de un tono normal de réplica ante la mujer que la regaña a un llanto desconsolado. Esta transformación se traduce en el bocadillo de diálogo de la chica en una progresión visual que va desde las formas suaves a una forma puntiaguda que nos recuerda a un grito desgarrado. Fuente: Marjane Satrapi/Norma editorial.

cuestión que sería altamente compleja de descifrar por parte del lector. El texto, el mensaje lingüístico contenido o no en globos actualiza, en su relación sintagmática, el significado de la imagen y del texto conectando además con el resto de palabras (e imágenes) de una misma obra. Es decir, el texto que se lee en una viñeta se conecta con el texto de las siguientes viñetas y de las siguientes páginas, y así hasta completar el relato. Y, en adición a esto, no está de más recordar que se trata de un texto que funciona tanto a un nivel sintagmático como a un nivel pragmático. El texto es *audible* para los personajes que habitan la diégesis pero también lo es para el lector de la obra. El texto (conmutado con la imagen) adquiere una propiedad exegética, de interpretación y comprensión del texto, y eisegética, de inferencia de significado e interpretación del texto por parte del individuo que lo consume. La práctica exegética y eisegética se produce además cuando se interpreta una onomatopeya adscrita a un determinado objeto. El “ring” de un teléfono hace que infiramos y entendamos que suena, el “glup” que aparece en el globo sobre un personaje hace que lo hagamos deglutir. Con esta misma lógica, un “RIIIIIIIIIIIIIINNNNNNGGGGGGGGGGGG” suena mucho más que el “ring” anterior.

2.3.2.5. El camino a seguir: el flujo visual-lector.

Un cómic se lee, o si se nos permite, se *viso-lee*, como hemos venido sugiriendo. Esto quiere decir que el discurso narrativo, la forma que adopta la historia contada, posee una estructura determinada que, de algún modo, conduce al lector hacia donde quiere ir el relato, hacia la clausura del mismo. Ya habíamos señalado anteriormente con el sistema espacio-tópico de Thierry Groensteen (2007) que las diferentes viñetas que articulan una narración en cómic organizan, estructuran, componen, establecen un ritmo y una dinámica de lectura mediante su disposición, área ocupada e interrelación con el resto de recursos verbo-icónicos. Como ocurre en el cine, el cómic se presenta contándose a sí mismo a través de la figura del autor *implícito*. Esto es, la inferencia del autor real sobre el texto. En la narración audiovisual el espectador percibe la narración en una sucesión continua de imágenes en las que interioriza el montaje de los distintos planos y secuencias como el antes y el después de las acciones que se llevan a cabo en la narración y así puede, previo contrato fiduciario, dejarse mecer por el ritmo del relato que se le cuenta. Algo parecido ocurre con el cómic si bien no se necesita atender a la persistencia retiniana para contener los 24 fotogramas por segundo del cine. El flujo que guía la mirada del lector de cómics puede mecerlo o sacudirlo bruscamente, proyectándolo fuera de la narración. El objetivo de la elección de flujo por parte de un historietista es, según McCloud, “conducir a los lectores entre viñetas y dentro de éstas, y crear una experiencia de lectura transparente e intuitiva” (McCloud, 2012, p. 37).

La interpretación de la solidaridad icónica que se deduce tanto de McCloud (2005) como de Groensteen (2007) es que la imagen fija del cómic, aunque sólo existe en una

dimensión limitada y plana, opera en combinatoria sobre el espacio en general, sobre el que ocupa y el que no. Esto lo hace mediante el lugar que ocupa en sí la viñeta, por ejemplo, pero también con el espacio practicado que comparte con otras viñetas y de la selección de momento y encuadre que se realiza dentro de esa viñeta; en la globalidad de la puesta en página. Se trata de una combinación de “momentos significativos”⁹⁶ (Kukkonen, 2013, p. 47) en los que no necesariamente realizamos una lectura continua de pequeños fragmentos de momentos sucesivos sino de aquellos que son relevantes y necesarios para configurar nuestra idea mental de los sucesos, de la historia que está ocurriendo. El autor de cómics se vale aquí de una herramienta muy potente, la imaginación.

El flujo visual-lector es un aspecto del cómic que afecta tanto al espacio diegético, es decir, aquél que pertenece a la historia, al universo ficcional, como al extradiegético, a aquél que es ajeno a la historia y que se conforma mediante los elementos discursivos inscritos en el formato determinado de un cómic. La construcción del espacio en los cómics es una acción dinámica que se lleva a cabo en el proceso mismo de lectura, en el seguimiento de la secuencia de viñetas (Lefèvre, 2009, p. 158). Los elementos que se disponen en la viñeta, en el espacio diegético contenido en el marco de la viñeta van definiendo el orden en que la información será dada al lector y favorecen el seguimiento de la historia. La ubicación de los bocadillos, de los cartuchos o de contenido lingüístico que ofrece información necesaria para el progreso de la historia debe acomodarse a las dimensiones de la viñeta y requerir de la misma el tamaño adecuado para que todos los elementos funcionen holísticamente, como un todo.

Pero el espacio también funciona en una dimensión extradiegética o fuera de los límites de la historia que se nos cuenta. Un número amplio de viñetas y su disgregación por la página harán que la lectura de determinada secuencia narrativa se haga de una manera y no de otra.

La conexión entre las elecciones previas (momento, encuadre, imagen y palabra) organizadas de manera fluida convertirán la historia en una narración clara o un galimatías incomprensible para el lector. Esto no quiere decir que el flujo de lectura y la composición de página deban ser canónicos en un sentido estricto (organizada en tres o cuatro bandas equilibradas). Pascal Lefevrè afirma que “durante su proceso de lectura el lector intenta salir adelante con estos diferentes aspectos del espacio y dotar de significado al todo”⁹⁷ (2009, p. 161). En el flujo y en su determinación existe una yuxtaposición de símbolos que funcionan tanto diegéticamente como extradiegéticamente y que favorecen la continuidad o la ruptura de la misma. Un recurso habitual que frena la frecuencia de lectura, el flujo viso-lector, es por ejemplo la ruptura de la cuarta pared (fig. 56), esto es, el desbordamiento de una figura o elemento de una

96 *pregnant moments* (t.d.a.)

97 *During his reading process the reader tries to cope with these various aspects of space and to make meaning of it all* (t.d.a.)



Fig. 56. *Fairy Tail* (2006-2015) Hiro Mashima. Fuente: Hiro Mashima/Kodansha (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

viñeta hacia fuera y que puede interconectar varias viñetas de una misma página.

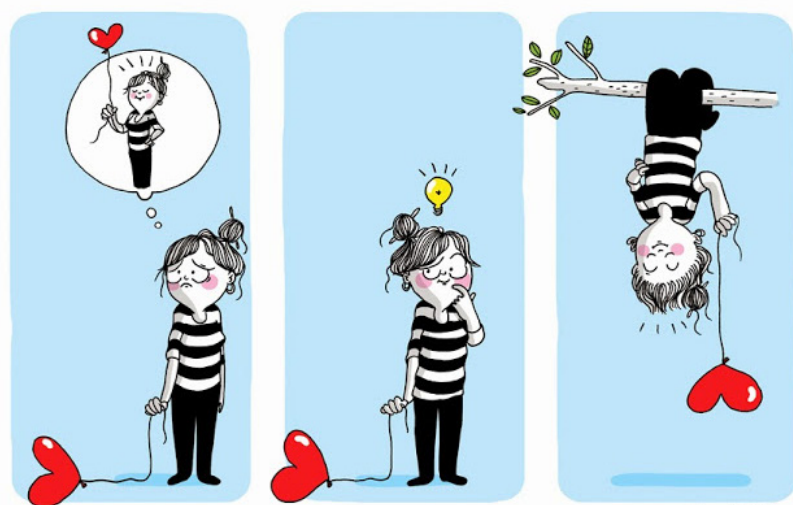
La presentación del personaje ocupando toda la página e irrumpiendo desde la primera viñeta a la última dota de una gran importancia al gesto de la chica y lo que dice. A su vez, conecta tanto el espacio diegético del exterior de la tienda con el interior. Como vemos, en la primera viñeta se presenta la calle, para, en la inmediatamente posterior encontrar a la chica, sobrepasando los límites de todas las viñetas, que increpa al otro personaje. La viñeta sobre la que la chica es presentada y de la que rebasa sus límites quedando atrás en un segundo plano, ofrece una información valiosa para continuar el hilo espacio-temporal y por tanto el flujo de lectura. Se observa cómo la alfombrilla de la tienda donde se intuye escrito un “*Wellcome*” (“Bienvenido”) en el sentido de la entrada de la tienda. El escorzo de la chica, unida a este pequeño detalle de ubicación de elementos, hace que la figura del personaje se nos proyecte hacia adelante y se incremente la sensación de haber entrado en algún sitio, de avanzar. Recordemos que el sentido de lectura japonés (de derecha a izquierda) es distinto al occidental.

Charles Hatfield (2009) ha señalado que existe una conexión de vital importancia entre la experiencia lectora y la propia materialidad del objeto. En ejemplos anteriores como el de Joe Sacco de *La Gran Guerra* (2014) o, también, en la obra *Mono y Lobo* (2010) de Lola Morál y Sergio García, la definición del objeto es fundamental para sustentar el flujo lector. En el primer caso, el formato horizontal se despliega como un acordeón generando casi dos metros de narrativa ininterrumpida (algo parecido, aunque salvando algunas distancias, a los rollos *emaki* japoneses). En el segundo caso, la obra cuenta con tan sólo cuatro hojas que se despliegan hasta formar un gran mapa narrativo en formato A1. Sin viñetas, sólo el trayecto que los personajes van estableciendo a lo largo de los caminos que toman y los detalles del mismo (fig. 57). El flujo es, en definitiva, el arte de la inercia, de llevar al lector al lugar deseado combinando texto, imagen y elementos discursivos como recursos expresivos y narrativos.



Fig. 57. *Mono y Lobo (Mono et Lobo)* (2010) Lola Moral y Sergio García. Fuente: Lola Moral y Sergio García/Ediciones Delcourt/Factorcritico.es

2.4. El gran invento del amor.



Agustina Guerrero ©

-“Te amo” – dijo el Principito...

-“Yo también te quiero” – dijo la rosa.

-“No es lo mismo” –respondió él...

... “Amar es la confianza plena de que pase lo que pase vas a estar, no porque me debas nada, no con posesión egoísta, sino estar, en silenciosa compañía.

Amar es saber que no te cambia el tiempo, ni las tempestades, ni mis inviernos.

Amar es darte un lugar en mi corazón para que te quedes como padre, madre, hermano, hijo, amigo y saber que en el tuyo hay un lugar para mí.

Dar amor no agota el amor, por el contrario, lo aumenta. La manera de devolver tanto amor, es abrir el corazón y dejarse amar.”

“Ya entendí” – dijo la rosa.

“No lo entiendas, vívelo” – agregó el Principito.

Antoine de Saint-Exupéry. *El Principito*

El amor es la única cosa que trasciende el tiempo y el espacio

Brand (Anne Hataway). *Interstellar*.

En 1984, Jean-François Lyotard respondió en su libro *La posmodernidad (Explicada a los niños)* (1986) a la idea del gran relato expuesta por sí mismo en *La condición postmoderna* (2008). El concepto de metarrelato de Lyotard especulaba con la inmanencia de las cualidades que la Modernidad insertaba en los relatos de los que era productora; el relato cristiano, el relato capitalista, el relato científico.... También señalaba las ausencias deliberadas que se ofrecían en su propio acto narrativo. De este modo, las distintas producciones generadas en el seno de la Modernidad prometían un progreso que iba vinculado necesariamente a la mejora de la sociedad. En este discurso, la Educación formaba a sujetos y la Tecnología fomentaba el avance y facilitaba la vida de los individuos. Pero de igual manera, los discursos homogeneizadores opacaban los riesgos asociados a esos elementos que aspiraban implementar la calidad en la vida social. Problemas que aún hoy siguen pareciendo actuales como la escasez de libertad, la explotación industrial o incluso la deshumanización del capitalismo liberal. Los metarrelatos modernos a los que aludía Lyotard legitimaban un determinado tipo de formación y aprehensión de la realidad que serán cuestionados posteriormente mediante el filtro ocular de la mirada posmoderna.

En *La Posmodernidad* el autor francés escribe que “estos relatos no buscan la referida legitimidad en un acto originario fundacional, sino en un futuro que se ha de producir, es decir en una Idea a realizar” (Lyotard, 1992, pp. 29-30). El gran relato no sólo hace prevalecer un único discurso hegemónico sino que proyecta el futuro del mismo, es decir, hacia donde se dirige, la promesa de ese discurso. De este modo, y siguiendo con el ejemplo anterior, la tecnología no sólo facilitará sino que promete servir más y mejor y facilitar más y mejor. El Estado Moderno, la Educación o la Democracia, como relatos insertos en la Modernidad, auspiciaban unos logros operativos y fácticos que mantenían en marcha el funcionamiento de la máquina capitalista-liberal. El progreso haría avanzar la sociedad y lo haría más y mejor. El futurible que se inscribe en los relatos *lyotardianos* proyectan una mejora ineludible por el mero hecho del ‘avanzar hacia’, elemento que será retomado años después por el filósofo polaco Zygmunt Bauman y que tendrá su epítome en la definición de la “sociedad líquida”. El hermoso espejismo que la Modernidad presentaba a sus sujetos queda en tela de juicio cuando existe un cuestionamiento crítico de la vehemencia del discurso legitimador, es decir, se reta lo que se presenta como aparentemente verdadero o dado y su carácter de mejora. La puesta en entredicho de los discursos hegemónicos es lo que la revisión posmoderna ha facilitado en los distintos ámbitos disciplinares y de conocimiento. Lyotard ofrece una aguda visión acerca de la manera de construir y articular la realidad desde los distintos niveles sociales. De este modo, ha de existir un Gran Relato para articular cada aspecto de la existencia humana. Un relato único y verdadero, fundacional y continuista que organiza coherentemente, con base en unos intereses, los diferentes ámbitos gnoseológicos. Esta forma metanarrativa se ofrece a unos sujetos que, si no están bien advertidos de la falacia, pueden articularla y naturalizarla, fomentando parte de su

capacidad hegemónica y alienante a través del consentimiento (Apple, 1986; Bourdieu, 2000a).

En los epígrafes que conforman este apartado se dibuja, desde una visión decididamente heterogénea, la construcción y deconstrucción del ideal del amor romántico (De Rougemont, 2006). El amor como gran relato humano ha sido configurado basado en unos ideales específicos (el ideal del amor romántico y del principio del enamoramiento) articulados sobre el deseo y la ausencia del mismo, estableciendo de este modo un marco normativo sobre el que ubicar de manera concreta los roles de las distintas partes implicadas en la reconstrucción de la narración amorosa.

Actualmente, el estudio del fenómeno amoroso resulta algo más relevante en la literatura específica. En este sentido, se atiende en este apartado a la revisión necesaria de algunos aspectos de la teoría feminista y de construcción de género, que permitan enmarcar y situar teóricamente el ideal del amor al que nos referimos como estructura de poder y fórmula de organización simbólica. Autoras como Eva Illouz (2009, 2012) o Anna Jónasdóttir (2008) ya han apuntado cómo bajo el discurso amoroso se organizan relaciones profundas de poder y dominación de carácter simbólico no sólo en términos de relación de género entre hombres y mujeres (hecho que también ocurre) sino también entre mercado y sociedad. El amor, actualmente, es revestido de un ideal de progreso que bebe de su presentación como un ejercicio de libertad subjetiva y no de imposición comunitaria. Amar es, así y a día de hoy, una de las prácticas más ansiadas y, aparentemente libres, de las sociedades capitalistas occidentales (Illouz, 2009). No obstante, nos proponemos demostrar, basándonos en la propuesta del gran relato *lyotardiano*, que la articulación del relato amoroso permitido y perpetuado en nuestra tradición social, económica y ética, se encuentra enmarcado en unos intereses definidos que aspiran a delimitar ámbitos de actuación concretos y prácticas específicas en el consumo del amor. Esto provoca que nos posicionemos ante la aparente libertad que se manifiesta en el ideal del amor actual como un invento propio de la modernidad que, no obstante, ha fortalecido su discurso mediante la naturalización del mismo, es decir, a través de la convicción de que el amor siempre fue como se concibe a día de hoy.

2.4.1. Los discursos de poder. Sobre nuestra construcción del mundo.

Uno de los mayores retos que puede enfrentar una sociedad es la naturalización de las construcciones sociales que organizan su funcionamiento. Por ejemplo, la esclavitud como forma de estructuración social fue asumida como conducta aceptable durante dos siglos en Estados Unidos de suerte que hoy aún existe desigualdades entre razas. De una forma similar, la naturalización de la aparente objetividad en los medios de comunicación o la asimetría de poder entre géneros tiende a afianzar un inmovilismo histórico que da fe de la certeza de los hechos que nos cuentan los medios o de la diferencia biológica humana. El amor es otra de esas ideas que hemos construido socialmente a través de distintas visiones, aproximaciones y convenciones.

El conocimiento y la forma de aprehender el mundo son sancionadas a través de los productores de dicho conocimiento. Marta Selva y Anna Solá, profesoras de la Universidad Autónoma de Barcelona e investigadoras abordan cuestiones sobre las mujeres y el cine y comentan cómo el imaginario actúa como agente de simbolización que permite al sujeto mediar entre sí mismo y el mundo que le rodea (2004, p. 132). El imaginario es entendido aquí como un constructo mental complejo, donde confluyen la realidad con los procesos de percepción y construcción de la misma así como las convenciones que son establecidas por determinados grupos. Esto acaba conformando un “imaginario colectivo”, esto es, un conjunto de mitos, símbolos, creencias, ritos, construcciones, etc., que configuran o dibujan una determinada colectividad social y cristalizan en ella. El imaginario colectivo, como fuente de creencias, se construye en comunidad entre diferentes partícipes de la realidad e inviste a ciertos productores de conocimiento, de información, de mensajes e imágenes como sujetos o agentes legitimados para sancionar una determinada verdad (un acuerdo imaginario y colectivo) entre los partícipes de esa realidad. Ello hace que distintos discursos legitimadores como la Ciencia, la Política, la Religión o la Economía, hayan participado y participen a día de hoy en la organización de las estructuras sociales visibles, convenientemente consagradas mediante instituciones como la Universidad, el Gobierno, la Iglesia o los Mercados. Esta suerte de estructuración hace del imaginario social un “conjunto de representaciones colectivas por medio de las cuales cada sociedad y cada cultura elabora una imagen de sí misma que asegura su cohesión y que, por lo tanto, hace posible su funcionamiento.” (Selva y Solá, 2004, p. 142). De esta manera, establecemos creencias ciertas o no, sustentadas en mitos convenientemente consensuados, como el *glamour* de Los Ángeles, la violencia de Colombia o la naturaleza pasiva y afectiva de las mujeres. El filósofo Cornelius Castoriadis por su parte nos advierte del poder que dichas convenciones tienen.

Las significaciones imaginarias sociales (...) una vez creadas, se cristalizan o se solidifican, y (...) asegura[n] la continuidad de la sociedad, la reproducción y la repetición de las mismas formas, que en lo sucesivo regulan la vida de

los hombres y que permanecen hasta que un cambio histórico lento o una nueva creación masiva viene a modificarlas o a reemplazarlas radicalmente por otras (1997, p. 95)

Sin embargo, para que este ordenamiento social y de *lo social* sea efectivo necesita tomar en consideración a una parte fundamental dentro de la ecuación: los sujetos que participan del contexto.

Los procesos de dominación y de generación discursos hegemónicos son, así, practicados a través de fuerzas o formas de poder que no aparecen fácilmente a la vista y de las que se puede llegar a ser partícipes precisamente por su opacidad. Se trataría de lo que Pierre Bourdieu definió como “poder simbólico” (2000). Según la teoría de Bourdieu, nos referimos a la producción de poder simbólico como “ese poder invisible que no puede ejercerse sino con la complicidad de los que no quieren saber que lo sufren o incluso que lo ejercen” (2000, p. 66). Según su propuesta, en la articulación de la estratificación y jerarquización discursiva de lo social, debe participar tanto la fuerza opresora como el oprimido para que se produzca el fenómeno de naturalización y por tanto de legitimación.

El control del conocimiento y la vida cotidiana puede ser, y es, más sutil por cuanto que incluye momentos aparentemente carentes de transcendencia (Apple, 1986, p. 15), normalmente, insertos en los momentos de ocio. Según esto, los productos culturales de entretenimiento intervienen en cierta medida en la realidad a través de esta aparente inocuidad. Como planteó el filósofo del lenguaje John Searle en su obra *La construcción de la realidad social* (1997) los medios son performativos, es decir, son capaces de intervenir, modificar y generar eso que llamamos realidad. La construcción del relato en el cómic obedece también a esta lógica presente en los medios de comunicación en tanto que se trata de un relato que transmite una historia de un alguien a otro alguien. En la obra, por tanto, pueden ser visibles las convenciones que el autor maneja y que en cierto modo se hallan sujetas a los discursos dominantes, bien sea reafirmando o deconstruyéndolos. Los relatos narrativos se erigen, de este modo, en materializaciones al servicio de “la construcción de distintas visiones del mundo y en la interacción comunicativa del sujeto con su entorno” (García y Rajas, 2011, p. 9).

La visión del autor con respecto a un hecho es una posibilidad de entre otras tantas y no necesariamente la única pero los relatos de ficción no parten de una realidad prístina. Jerome Bruner señala en su obra *Realidad mental y mundos posibles* (1986) que los relatos son construcciones que provienen de otras construcciones que varían.

Lo que está “dado” o supuesto al comienzo de nuestra construcción no es ni la más firme realidad allí fuera ni un conocimiento a priori: es siempre otra versión construida de un mundo que hemos dado por supuesto para ciertos fines. Toda versión del mundo construida previamente puede tomarse como dada para las construcciones siguientes. Así, en efecto, la construcción de mundos implica la transformación de los mundos y las versiones del mundo ya hechas. (Bruner, 1986, p. 104)

La propuesta de Bruner hace más visible si cabe la esquizofrenia postmodernista acerca de la inexistencia de *lo real* y ahonda en el carácter de construcción interesada de los distintos elementos que han organizado la historia, la ciencia, las relaciones sociales, etc. Todos los discursos de conocimiento presentes en la humanidad han sido en algún punto interesados y perseguían unos objetivos. En el caso del discurso científico presentar sus argumentos como inefables, como verdades universales; en el caso de los relatos de ficción, simplemente, presentarse como verosímiles, es decir, como creíbles dentro del marco narrativo que acoge la historia que se nos cuenta. Aunque ambos campos puedan parecer en primer momento fuerzas antónimas lo cierto es que el discurso científico se basa más de lo que se cree en su capacidad para convencer con un relato verosímil que por la verdad universal de sus argumentos. Para explicar este curioso fenómeno, Bruner expone el ejemplo del heliocentrismo. En un principio, se creía que la Tierra era plana y que además era el centro del universo, como prolongación del ser humano. En torno a la Tierra (y por extensión, en torno al hombre) giraban todos los astros. Este discurso fue cierto durante muchos siglos e incluso se llegó a condenar a los pocos que osaban contrariarlo. Sin embargo, el avance en los ámbitos científicos y tecnológicos acabó demostrando que el planeta no sólo no era plano sino que orbitaba alrededor del Sol debido a su fuerza gravitacional. El antiguo modelo fue abandonado y se adoptó el 'relato' del heliocentrismo como cierto por presentarse como más veraz. La adopción del modelo explicativo del heliocentrismo le restaba veracidad al anterior pero ello no quita que el modelo de la tierra plana no fuera 'verdadero' para los hombres de su época. De igual manera que el androcentrismo se instauró hasta que el paradigma heliocéntrico lo desbancó, una determinada manera de amor se manifiesta como más acertada y aceptada que otras. Aquella que sobreviene de los mitos que han ido construyendo y configurando el imaginario simbólico social en que se encuentra inserta nuestra sociedad global y capitalista.

El problema real de la construcción de los discursos sociales deviene en su asunción como irreductibles verdades universales que poco a poco son consideradas naturales. En sí, los discursos totalizadores que estabilizan nuestras concepciones y conocimientos acerca del mundo son reaccionarios y aspiran a mantener el *status quo* de su propia concepción y de los relatos derivados. De este modo, los sujetos insertos en una realidad social determinada pensamos que las afirmaciones acerca del mundo siempre estuvieron ahí y olvidamos que la historia, la realidad social e incluso la ciencia, son productos que se deben a las contingencias que los producen. "En un sentido amplio todo es natural, incluso la «cultura»; pero en el mismo sentido amplio todo es también cultural, incluso la «naturaleza»" (Sau, 1993, p. 19).

La reflexión del experto en arte público y cómic Antoni Remesar en "Cómic y Ciencias Sociales" (1986) se presenta muy relevante con respecto a lo apuntado anteriormente. Para este autor, la división entre las ciencias naturales y las humanas suponen un nuevo reto para la comunidad científica que apreciaba cómo el ámbito

del mundo fenoménico (natural) quedaba explicado por las llamadas ciencias duras mientras que los asuntos del hombre se presentaban como extremadamente conflictivos a la hora de abordar su estudio. De este modo, ciencias humanas como la Sociología, la Antropología, la Psicología, etc., mediante sus estudios, demostraciones, experimentos, observaciones y demás, explicaban la realidad del hombre hasta entonces baldía de elementos de rigor empíricos que justificaran su comportamiento. Pero, además, con el paso del tiempo han ido conformando y configurando la sociedad actual de tal modo que “el lenguaje de nuestra cultura, de la cultura del hombre de la calle se ha ido antropologizando, psicologizando, historizando, semiotizando, sociologizando, pedagogizando, de forma lenta, pero paulatina y persistente” (Remesar, 1986, p. 86). En definitiva, el conocimiento no deja de ser una construcción estructurada cimentada en otras formas de conocimiento que desembocan en la legitimación. El planteamiento de Remesar en torno a cómo la formulación del estimulante discurso científico de las ciencias humanas se inyecta bajo la epidermis de la sociedad sugiere la imposibilidad del reconocimiento de los límites entre un estamento primigenio del hombre o la cultura y un estamento ‘construido’ de los mismos. Estos límites que se desdibujan, se diluyen, a través del discurso científico en la cultura y la sociedad, quedan igualmente diluidos en los productos que la cultura y la sociedad genera siendo los *mass media* la punta de lanza más visible de este “modo de culturalización permanente” (Remesar, 1986, p. 87).

Una afirmación similar a la de Remesar arguyen Francisco García y Mario Rajas cuando a colación de la interdisciplinariedad con que asumen el relato audiovisual manifiestan que

Más allá de su función comunicativa o su relevancia como expresión estética, la narrativa ha configurado, en gran medida, nuestro propio pensamiento. Los relatos son parte esencial de nuestra existencia. Los necesitamos para conocer, comprender, explicar, en última instancia, incluso, para intentar dar sentido, a las múltiples y cambiantes realidades humanas que, esquivas, inaprensibles, pretenden escapar inexorablemente al entendimiento. (2011, p. 9).

Por tanto, nuestra concepción social del mundo juega y se articula en función de una ingente cantidad de relatos (de ficción, artísticos, sociológicos, antropológicos, psicológicos, estéticos, etc.) sobre los que se sustenta.

Si tomamos en consideración el carácter mediático del cómic podemos deducir que esta formulación de realidad, basada y creada en función de unos objetivos claros de ciertos estamentos de poder (Ciencia, Religión, Estado, etc.), se traduce en construcciones de realidad convencionales sujetas a contingencias que son representadas en el medio del cómic. Igualmente, como si fuera la cara de la otra moneda, existen relatos que se oponen y confrontan a esa *normativización*. Es decir, que los relatos pueden servir tanto para apoyar como para discutir una construcción socialmente asentada. El hecho

de que exista un posicionamiento en contra de un relato dominante o hegemónico, supone ya la reafirmación de su existencia y de su carácter construido, intencional e institucionalizado. El cómic, visto bajo este paradigma, el de fuerza constructora/representadora/opositora de realidades socialmente instituidas, puede funcionar para vehicular modelos sociales y de comportamiento, construcciones de identidades subjetivas, colectivas, nacionales, modelos de idoneidad de comportamiento, etc., así como otros productos masivos ampliamente más estudiados hacen.

Una forma de acercarnos a la idiosincrasia de un determinado país, contexto, cultura o situación puede ser, sin lugar a dudas, la observación y análisis de sus productos culturales. El cómic, como cualquier otro tipo de relato, construye y configura una *realidad* basada en unos criterios que el autor y el resto del aparato industrial que confluye en su distribución establecen y han de compartir. Pero “el relato no es en sí mismo el modelo. Es, por decirlo así, la representación de los modelos que tenemos en nuestra mente” (Bruner, 1986, p. 19). En sí, el cómic o la ficción televisiva o la narración multimedia no son males contra los que luchar si manifiestan modelos negativos según los criterios que la estructura social predominante establece. La narración gráfica, el cine, la ficción televisiva, la novela, la poesía, los libros infantiles, etc., presentan modelos que ya existen en nuestra sociedad, en nuestra realidad y en nuestras mentes, cuya visibilidad depende del mayor o menor grado de aceptación dentro del orden simbólico de la sociedad⁹⁸. En adición a esto, cabe señalar que la forma de consumo cumple un papel esencial en la aceptación del modelo presentado en la narración. El consumo del relato se hace al amparo de una situación de fantasía controlada (Casacuberta, 2000) donde el lector-consumidor se encuentra protegido en la falsedad de la situación que vive vicariamente a través de la experiencia del personaje de ficción. Sobre esto ahondaremos más en siguientes epígrafes de este trabajo de investigación.

Los modelos de representación social que son susceptibles de aparecer en los relatos narrativos, aunque parezcan inamovibles, obedecen a la existencia de maniobras de representación y perpetuación de estereotipos específicos que además son comúnmente compartidos por la gran mayoría de la sociedad. El *satus quo*, el poder social es por naturaleza reaccionario y aspira al equilibrio, a la estabilidad y al asentamiento hegemónico. Parte de este refuerzo lo consiguen presentado sus discursos como naturales, implícitos en la esencia misma del ser humano, su biología o fenomenología.

Podemos pensar, según esta exposición, que quizá el éxito o el fracaso de una

98 Para ejemplificar esto, remitimos al estudio que Pedro Tomé realiza del caso concreto de *Astérix* en su artículo “¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el comic y los contextos culturales” (1999, pp. 57-80). En estas páginas el autor conecta las populares aventuras del galo con la identidad y la historia francesa de mediados del s. xx y sus relaciones con otros países como, por ejemplo, Alemania. La lógica de la antropología cultural con la que Tomé organiza el discurso manifiesta la capacidad del cómic de crear modelos y valores identitarios que se asumen con facilidad: “En suma, atendiendo a lo precedente, es posible considerar que los mensajes, explícitos o implícitos, de *Astérix* poseen una clara incidencia social que responde a una intencionalidad determinada” (Tomé, 1999, p. 59).

narración determinada provienen en cierta medida del grado de identificación y adecuación del modelo representado a la idea mental que cierto individuo maneja acerca del asunto. Sin embargo, dentro de esta lógica entran en juego otros factores como la empatía que el lector establece con los personajes que habitan el relato y que no tienen porqué igualar el modelo idílico de valores⁹⁹ representado al que sostiene el lector en su vida diaria. Esta identificación basada en esa imagen mental es la que marca la interpretación y creación del texto del lector. Es decir, que el texto propone un relato pero la construcción total del mismo pasa por el filtro del individuo que lo consume. No podemos dentro de las Teorías de la Comunicación, plantear el poder absoluto del medio cómic (o de cualquier otro medio) en la configuración de ciertas realidades o identidades en tanto que muchos estudios han demostrado ya, que la influencia de los medios sobre la sociedad son limitados. Ello supondría establecer que el lector es un agente pasivo que asume sin criterio el mensaje dado. Que el lector-consumidor de cómic no participa de la elaboración del relato en su lectura. Este factor choca frontalmente con la idea de que el consumidor de cómic se acerca a este producto de manera muy intencionada. Recordemos que el cómic no es algo gratuito y que como otras industrias culturales cuyo consumo se realiza previo desembolso económico el consumidor pretende voluntariamente obtener una gratificación, sea cual fuere y esta motivación es la que lo lleva a comprar y leer un determinado cómic y no otro. Por tanto, no debemos concebir al lector de historietas como un ser sin criterio sino como parte activa dentro de la misma construcción del relato.

La idea del lector de cómic carente de capacidades críticas ha sido la predominante durante mucho tiempo motivado por el hecho de que el cómic ha sido y es un medio de masas. En relación a esto, el discurso teórico, científico, social y artístico a lo largo de la historia se ha encargado de recordar de forma insidiosa que la ‘masa’ y lo ‘masivo’ se hallaba en el polo opuesto de la ‘razón’ y lo ‘civilizado’ pues los orígenes ilustrados que asientan las bases de la cultura occidental actual beben de una “tradición cultural logocéntrica” (García, 2010, p. 25).

2.4.1.1. Las formas del amor y el ideal del amor romántico.

El polifacético escritor y académico Clive Staples Lewis (más conocido como C. S. Lewis), exponía en su libro *Los cuatro amores* (2005) el complejo territorio en el que se adentraba al examinar el amor. Sin ánimo de reducir el complejo entramado que Lewis articula alrededor de su argumentación en el texto mencionado, para el autor irlandés existen varias formas diferenciadas y fundamentales de amor: el “Amor-Dádiva” y el “Amor-Necesidad”, éste último vinculado a la concepción griega del *agape*. Lewis

⁹⁹ Para ilustrar esto no hay más que observar el amplísimo catálogo de antihéroes que aparecen a lo largo y ancho de las narraciones de ficción audiovisuales y de cómic. Desde el Dr. House, pasando por Walter White de *Breaking Bad* hasta *Ichu The Killer* de Hideo Yamamoto.

concreta éste con la caridad la forma de amor ideal, verdadero e incondicional. Por otro lado, el afecto lo relaciona con el *storgé* griego, destinado al amor de los padres y madres por los hijos. También señala la amistad o *philia* y, por último el amor pasional, el *eros* griego. Todas estas formas de amor descritas son, según Lewis, necesarias para llegar a completar la “verdad” del amor.

Lewis equipara el Amor-Dádiva con el amor divino y el Amor-Necesidad¹⁰⁰ con el amor humano, pero en un sentido mucho menos mundano del que se puede creer en un principio. La concepción del amor que propone Lewis pasa por entender que el Amor-Dádiva (el amor divino) no es comprensible ni aceptable sin el Amor-Necesidad. La metáfora que utiliza para manejar el tema es bastante clara al respecto:

Una planta tiene que tener las raíces abajo y luz del sol arriba, y las raíces no pueden dejar de estar sucias. Por otro lado, gran parte de esa suciedad no es más que tierra limpia, siempre que se la deje en el jardín y no se esparza sobre la mesa del despacho (Lewis, 2005, p. 19).

De este modo, lo que en principio podía entenderse como una ecuación simple, en la que el amor-dádiva equivale a un amor generoso y altruista y el amor-necesidad equivale a un amor egoísta, no es ni exacta ni apropiada. Algo parecido a lo expuesto por Lewis parece afirmar Erich Fromm escribió en su obra *El arte de amar* (2007) que “si bien la aplicación del concepto del amor a diversos objetos no despierta objeciones, es creencia común que amar a los demás es una virtud, y amarse a sí mismo un pecado” (p. 81). Es decir, exponía que existe una tendencia a asociar la idea de que quererse a sí mismo lleva asociado que no se quiere a los demás, es decir, que se tratan de prácticas excluyentes. No es de extrañar que en nuestro poso del capital simbólico (Bourdieu, 2000) entandamos que “si el amor a sí mismo es malo, (...) la generosidad es virtuosa” (Fromm, 2007, p. 82). Parece que el amor verdadero debe ser dador sin pedir ni esperar recibir nada a cambio, así como Dios amó los hombres y como exige que se amen los unos a los otros (de Rougemont, 2010, pp. 69-71).

El afecto o *storgé* supone una fuente de amor diferente. Para Lewis es el “más sencillo y extendido de los amores” (2005, p. 43) porque es el más habitual y menos complejo. El afecto es también el amor que los progenitores sienten por sus hijos, una forma de cariño y apego natural. Pero tanto Lewis como Fromm señalan que el afecto como amor supone tanto un acto de dar, de incondicionalidad pero también de Amor-Necesidad. Lewis así lo apunta cuando afirma que

La necesidad y el amor-necesidad de los pequeños es evidente; lo es así mismo el amor que les da la madre: ella da a luz, amamanta, protege. Por otro lado, tiene que dar a luz o morir; tiene que amamantar o sufrir. En este

100 Lewis describirá el amor necesidad como “el exacto reflejo de nuestra naturaleza actual: nacemos necesitados; en cuanto somos capaces de darnos cuenta, descubrimos la soledad; necesitamos de los demás física, afectiva e intelectualmente; les necesitamos para cualquier cosa que queramos conocer, incluso a nosotros mismos” (Lewis, 2005, p. 12).

sentido su afecto es también amor-necesidad. Y aquí está la paradoja: es un amor necesidad pero lo que necesita es dar (Lewis. 2005, p. 44)

Fromm por su parte reafirmará la concepción de Lewis al proponer que el amor de la madre es el más difícil de lograr por la facilidad con que la madre ya ama a su criatura. En ambos casos, el amor parece estar más allá del objeto en que se deposita el amor mismo. No está en el hijo, ni en la pareja, está en una concepción más pura del amor. En la de saber abandonar el Amor-Dádiva y hacer que no sea necesario, es decir, llegar al punto en lo que se da no se necesita.

Según la propuesta de Lewis, el afecto es “el menos discriminativo” (2005, p. 44) de los amores, pero posee su propias normas generativas. Entre ellas, la más importante, es que el afecto se deposita siempre sobre algo que nos es familiar de ahí que no se pueda identificar cuándo se empezó a sentir afecto por algo o por alguien (cf. Lewis, 2005, p. 45). El afecto se refrenda con la confortabilidad de lo cotidiano y aunque es identificado como un amor en sí mismo, puede formar parte de otros amores como el erótico o pasional. De hecho, como veremos en los siguientes epígrafes, se dará una identificación evidente entre el afecto y el amor erótico a partir de finales del siglo XVII.

La amistad o *philia* es uno de los tipos de amor que más fácilmente podemos concebir en nuestra realidad actual. Lewis arguye que la amistad es “el menos «natural» de los amores, el menos instintivo, orgánico, biológico, gregario y necesario” (2005, p. 70) y que ese carácter antinatural de esta forma particular de amor es la que la elevó a un estatus superior en épocas antiguas. Este poso, a pesar de nuestra sociedad de trepidante ritmo y lazos cada vez más frágiles (Bauman, 2006) —que requieren de menos tiempo y de menos atención—, ha mantenido una concepción mítica de la amistad en los relatos de ficción. El amor filial se elige, mientras que otras formas de amor como el erótico o el afecto, incluso el incondicional de los padres, tienen un carácter visceral e incontenible. No podemos elegir a nuestros padres, ni a nuestros hermanos o hermanas, ni a nuestros hijos o hijas. A causa de esta determinación natural, bajo la concepción que Lewis maneja, el amor filial o amistoso se conecta con “ese mundo luminoso, tranquilo, racional de las relaciones libremente elegidas (...) De entre todos los amores, éste es el único que parece elevarnos al nivel de los dioses y de los ángeles” (2005, p. 71).

El último de los cuatro amores que proponemos bajo la propuesta teórica de Lewis es la del amor erótico. El *eros*¹⁰¹ griego, que por oposición a la caridad del *agape*, es “el

101 Según describe el mitólogo Robert Graves en su profuso trabajo *Los mitos griegos* (2001) existen dos concepciones del dios mitológico Eros. Por un lado, la tradición clásica que estima que el nacimiento del dios es espontáneo, sin madre ni padre y que salió del “huevo del mundo” (Graves, 2001, p. 59). Esta concepción primitiva de Eros lo concibe como un ente maligno en tanto que “la pasión sexual descontrolada podía alterar el orden social establecido” (Graves, 2001, p. 59). La otra, atiende a su nacimiento como fruto de la unión de Afrodita y Hermes, de Afrodita y Ares, de Afrodita y Zeus o incluso de Iris y el Viento del Oeste. En esta versión eros es un niño rebelde e incontrolable que vuela con sus alas y lanza flechas que activan los más ardientes deseos en sus víctimas.

amor pasión, el amor pagano, el que se ha extendido por nuestro mundo occidental” (de Rougemont, 2010, p. 315). El amor erótico supone “el anhelo de fusión completa, de unión con una única persona” (Fromm, 2007, p. 75).

Denis de Rougemont escribió en su obra *El amor y Occidente* (2010) que el ideal del amor romántico de nuestra época, entendido como el amor pasional y trágico, está sostenido gracias a numerosos mitos amorosos dentro de la tradición de Eros, que “traducen las reglas de conducta de un grupo social o religioso” (19). En este aspecto, la tradición clásica nos ha permitido retener parte de la concepción erótica del amor como desvelo frenético e ir reinventándola con el paso de los siglos. De igual modo que señalamos anteriormente que lo social se instituye a sí mismo como discurso de poder hegemónico y estable, bajo la mirada de de Rougemont, los relatos míticos son otra forma de inculturación y establecimiento de lo socialmente aceptable así como de los límites donde las transgresiones son consideradas aceptables o no. Mediante la influencia que el mito “ejerce sobre nosotros y a pesar nuestro” (de Rougemont, 2010, p. 20) se pueden asimilar cuestiones difíciles de explicar de una manera adecuada y sensata.

Para esclarecer la conexión existente entre el *eros* pasional y la concepción del amor romántico, De Rougemont utiliza el ejemplo del relato de *Tristán e Isolda* en el siglo XII para exponer cómo se llega a confeccionar nuestro mito del amor en occidente. Toma como punto de partida esta historia porque privilegia y sostiene una práctica que no podía sino ser censurada en la época en que se concibió el argumento: el adulterio por un lado y la rebelión del vasallo ante el señor por otro. De este modo, la apariencia fantástica con que se presenta la transgresión en el relato amoroso de *Tristán e Isolda* (ambos personajes se encuentran bajo el influjo de un filtro de amor) convierte las prácticas de traición de los personajes, tan cuestionables y censurables bajo la moral oficial, en anhelos y deseos por preservar la pasión y el amor que consideramos ‘legítimo’ y ‘verdadero’. El amor ha de justificar todo, porque el *amor mueve montañas*.

En el mito de *Tristán* existe una tensión entre el amor como libertad del sujeto y el deber, como la obligación moral o ética por encima de deseo personal (de Rougemont, 2010, p. 33). Esta misma premisa es visible en otros relatos, desde el *Romeo y Julieta* de Shakespeare, pasando por *Cumbres Borrascosas* (1847) de Emily Brontë hasta *Los puentes de Madison* (1993) tanto en la versión literaria de Robert James Waller como en la posterior cinematográfica de 1995 dirigida por Clint Eastwood. El amor se empieza a dibujar como una tormenta, una pasión que hace que los sujetos implicados pierdan la cordura (locos de amor), enfermen por amor (mal de amores) e incluso mueran por amor. Para de Rougemont “el amor feliz no tiene historia en la literatura occidental” (2010, p. 54). En cierto modo, no existe relato narrativo si no hay nada extraordinario que contar. Si los amantes se encuentran y no existe ningún impedimento para su unión y consumación poco puede intrigar el argumento. Existe un deseo manifiesto de consumir más de la historia en el hecho mismo de la negación del deseo. Es decir, cuanto

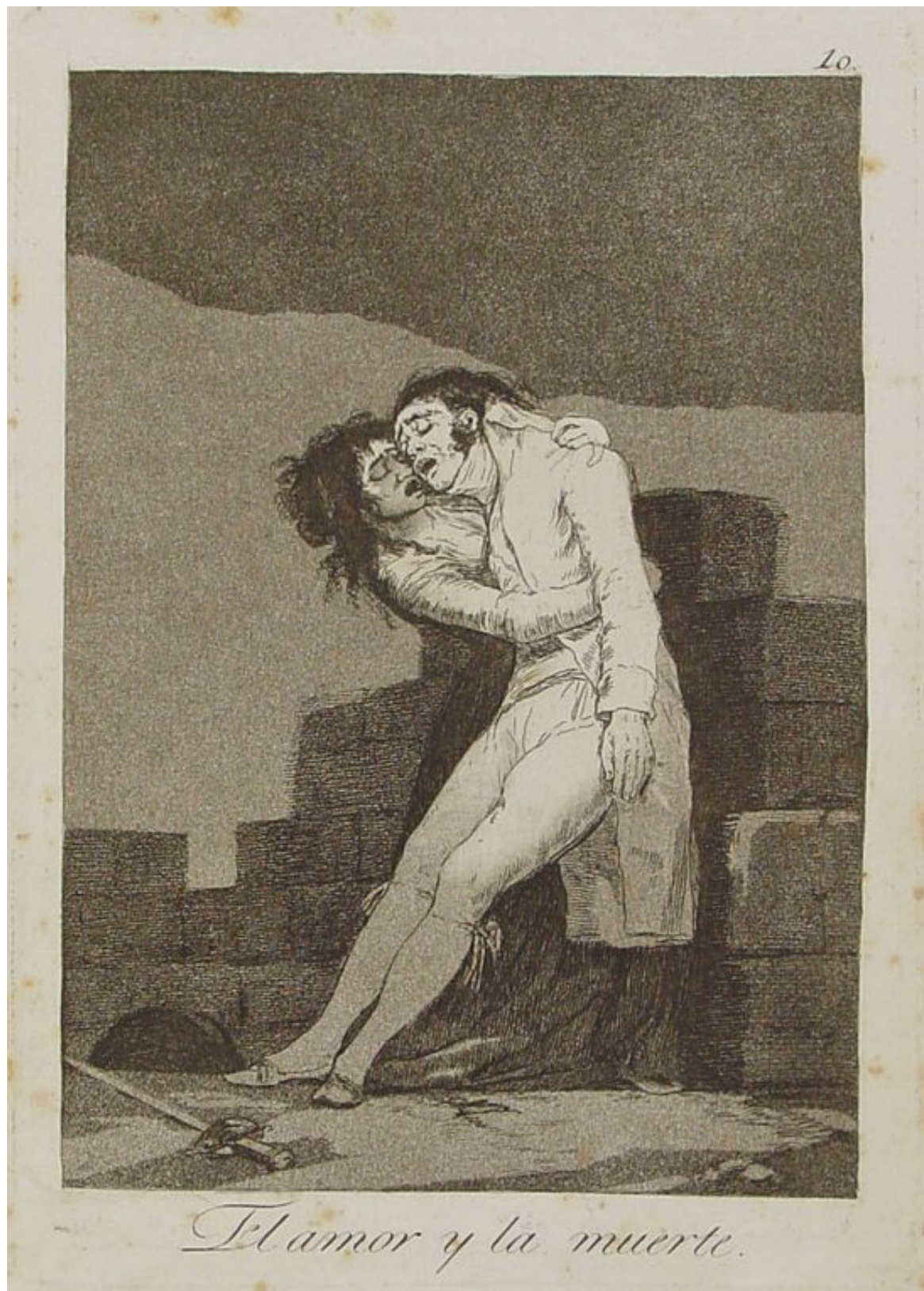


Fig. 58. Francisco de Goya. *Capricho nº10. El amor y la muerte.* (1799). Aguafuerte, aguatinta bruñida y escoplo. Museo del Prado. Fuente: Francisco de Goya/<http://www.cervantesvirtual.com>

más se dilata la consecución de los objetivos amorosos o más imposibles se tornan, más anhelo, excitación y conmoción se generaría en el oyente o lector de la historia.

En este panorama, existe entonces una metonimia aparente entre amor y pasión, esto es, empezamos a concebir que la idea que sobrevuela nuestra noción heredada del amor tiene que ver con la pasión, con el riesgo y una extraña comunión con la muerte. De Rougemont escribiría, que “sólo el amor mortal es novelesco; (...) el amor amenazado (...). Lo que exalta el lirismo occidental no es el placer de los sentidos ni la paz fecunda de la pareja. Es (...) la pasión de amor. Y pasión significa sufrimiento” (2010, p. 16). No obstante, esta agitación en el alma, tanto de los personajes que existen en la historia como aquellos que reciben el relato (de manera escrita u oral), no se ha entendido en un sentido positivo. De hecho, una lectura objetiva del asunto nos mostraría que el final feliz no es posible en el ideal romántico que plantea de Rougemont más que tras la muerte, tras la sublimación de los deseos de los sujetos que se encuentran envueltos en la lidia pasional. El siglo xxii acabará por presentar una forma de amor basada en el “vasallaje amoroso” (de Rougemont, 2010, p. 78), esto es, la devoción incondicional del hombre a la dama que siempre contestará que no ante sus plegarias. Se trata de un deseo coartado por las diatribas de la mujer objeto de deseo. El lirismo cortés no aspiraba a lograr que los amantes consolidaran sus lazos afectivos sino el canto al amor mismo, al ideal del amor mismo. Idolatrar la Belleza del amor en tanto que casto ya que este amor puro no tenía por qué darse dentro del matrimonio. Los matrimonios venían siendo uniones útiles pero no elecciones voluntarias de los personajes movidos por sus sentimientos. Aún deberán pasar al menos cinco siglos para que se comience a reconceptualizar la idea de la sensación y la emoción como algo más que una fiebre que hace adolecer a los amantes.

2.4.1.2. De la pasión a la ternura. Las guerras culturales de fin de siglo y su relevancia en la configuración del relato amoroso.

Eduardo García: Es usted una romántica.

Corín Tellado: Ni soy romántica ni escribo novelas románticas. Soy positiva y sensible, y escribo novelas de sentimientos, que no es lo mismo.

Entrevista a Corín Tellado.

En el s. xvii una curiosa historia vio la luz en la prensa parisina. El *Mercurio Galante*, editado por el polifacético Jean Donneau de Visé, lanzaba a sus ávidas lectoras de la burguesía francesa una primera versión de *La Historia de la Marquesa-Marqués de Banneville*. El argumento de la *Marquesa-Marqués* era realmente innovador teniendo en cuenta otras narraciones coetáneas de su tiempo como *La Bella Durmiente* o *Mamá Ganso*. La historia trata acerca de un chico que en realidad era una chica vestida de chico y una chica, cuya verdadera identidad es la de un chico vestido de chica que se encuentran y se enamoran. El ejercicio de travestismo podría parecer correcto dentro

de un baile de disfraces. Un divertido equívoco al que otras muchas historias han ido acostumbrando a la audiencia que finalmente se resuelve poniendo todo en “orden”, todo en su sitio. Pero la historia de amor de la *Marquesa-Marqués* acaba felizmente no porque los jóvenes descubran el aparente equívoco sino porque ninguno de los dos encuentra impedimento en sus sentimientos, aún cuando son conscientes de su propio cuerpo.

La marquesa que es realmente un marqués y el marqués que es realmente una marquesa se casan. En la noche de bodas, ellos revelan sus cuerpos tras el elaborado cruce de vestimentas, y se deleitan con los resultados. La historia nos deja con, por un lado, la perspectiva del nacimiento de “un guapo niño” y, por el otro, la visión de unos padres bastante poco convencionales –particularmente cuando consideramos que su historia se sitúa en el siglo XVII. Antes que un resumen de sus identidades biológicas, la marquesa y el marqués deciden continuar con los placeres del travestismo¹⁰². (Dejean, 2004, p. vii)

La plena conformidad de los jóvenes con sus respectivos roles y atuendos nos parece extravagante a día de hoy, cuatro siglos más tarde. Esto se debe, en parte, a que nuestra concepción actual acerca de los roles de género ha sido reforzada por muchos siglos de discurso científico, religioso y político encargados de demonizar aquellas prácticas poco acertadas según sus propios dictámenes. La ingenuidad con la que los protagonistas del cuento viven su historia sorprende con la vivacidad de de Visé, que percibió en esta historia tan poco convencional un estimulante filón para sus lectoras del *Mercurio Galante*. De Visé planteó una estrategia de promoción excelente para la historia de los pequeños marqueses travestidos, afirmar a sus lectoras que la obra estaba realizada por una igual, es decir una mujer. Así, según Joan Dejean, de Visé comentaba que había sido “escrita por «alguien de [su] sexo» y demostró el «encanto» e «inteligencia», así como el «delicado ingenio» que, sostuvo, «sólo las mujeres poseen»¹⁰³ (2004, p. x).

Para entender un poco más el terreno sobre el que se articula esta peculiar forma de participación e implicación del público demandada por el *Mercurio Galant*, se debe reparar en la relevancia que tuvieron en Francia las guerras culturales de fin de siglo para la nueva conceptualización de las emociones dentro de la literatura y de la esfera pública, así como la aparición de un público determinado para esas nuevas formas de lectura.

102 The marquise who is really a marquis and the marquis who is really a marquise marry. On their wedding night, they reveal the bodies behind the elaborate cross-dressing, and they are delighted with the results. The story leaves us with, on the one hand, the prospect of the birth of “a handsome child” and, on the other, the vision of quite unconventional parents-particularly when we consider that their story is set in the seventeenth century. Rather than resume their biological identities, the marquise decide to carry on with the pleasures of cross-dressing. (t.d.a)

103 (...) written by “someone of [their] sex” and displayed “charm” and “intelligence,” as well as all the “delicate wit” that, he argued, “only women possess” (t.d.a.)

A finales del s. xvii, la sociedad francesa comenzaba a cuestionar la homogeneidad de pensamiento. El tumulto popular, promovido por una parte de la élite literaria francesa (los llamados “modernos”) sería el germen de la revolución que acontecería con la llegada de la Ilustración (Dejean, 1997, p. 32). Las posturas divergentes establecidas entre los partidarios de la renovación literaria formulaban una democratización de la escritura y de la práctica del comentario de la misma, al menos, entre una parte considerable de la sociedad francesa. Los salones de lectura, fundamentalmente promovidos y bajo el mecenazgo de damas de la corte¹⁰⁴ o la alta burguesía francesa, proliferaban por París y estos escenarios eran aprovechados por los lectores para comentar también otras cuestiones sociales. Entre los defensores de esta modernidad se encontraba el propio Charles Perrault (coautor del cuento de los marqueses) como cabeza visible opositora a la postura clasicista y hermética de la literatura, los llamados “ancianos” que deseaban mantener la literatura en un espacio de pureza intelectual sólo al alcance de unos pocos. Los choques culturales que el fin de siglo comenzaba a propiciar con este escenario, generaron una serie de desencuentros, publicaciones y contra-publicaciones entre los ancianos y los modernos. Como comenta Joan Dejean, el centro literario de la época comenzó a descentrarse “de la poesía a la prosa, de los géneros tradicionalmente considerados nobles (la tragedia y la épica) a otros más humildes¹⁰⁵” (1997, p. 41-42). Estas formas de consumo más “humildes” y por ende, populares, fueron duramente atacadas por la figura más emblemática del núcleo de los ancianos, Nicolas Boileau que vaticinaba el género de la novela “como un agente de corrupción, como una forma peligrosamente subversiva de literatura y una amenaza a la fibra moral de la nación¹⁰⁶” (Dejean, 1997, p. 52). Parte de este resentimiento tenía que ver, precisamente, con lo comentado anteriormente, con la participación del público y sobre todo, con la incorporación de los sentimientos mundanos que agitaban el espíritu dentro de la literatura de la época. Los ancianos veían este intrusismo emocional como una pérdida de los valores heroicos y una feminización de la cultura. De hecho, el propio Boileau lideró un duro ataque contra el aumento de escritoras mujeres en la escena francesa considerando que esta ampliación de la ratio femenina no podía sino depreciar las más virtuosas aspiraciones de la literatura y cuestionar el valor moral de las historias (*cf.* Dejean, 2004, p. xi-xii).

La sospecha y desconfianza de Boileau no estaba exenta de razón ya que la difusión y aceptación de las nuevas formas literarias, donde mujeres como Madame de Lafayette o la propia L'Héritier despuntaban, suponía el afianzamiento de la aparición de un nuevo público popular que podía permitirse juzgar las obras, valorarlas y

104 El primer salón literario abierto en París lo funda Catalina de Rambouillet (Marquesa de Rambouillet) en el siglo xvii.

105 *...from poetry to prose, from the genres traditionally considered noblest (tragedy and epic) to more humble ones.* (t.d.a.)

106 *...as an agent of corruption, as a dangerously subversive form of literature and a threat to the nation's moral fiber* (t.d.a.)

comentarlas. Un público literario no académico emergía de la revolución literaria que los modernos impulsaban y ponía en valor el “gusto impuro” (Bourdieu, 2000), aquél que permitía al sujeto dejarse llevar por lo que le es agradable con independencia de lo que el mundo académico estableciera que era lo bueno, lo bello y lo correcto. En definitiva, la aparición de un grupo humano que podía ser capaz de desestabilizar la asignación de poder intelectual que ostentaban ciertas élites hasta el momento.

En este peculiar escenario, donde modernos y ancianos se enfrentaban, con la aparición de un público no especializado pero entusiasta, el surgimiento de espacios habilitados para las charlas informales sobre literatura y sociedad y una publicación como el *Mercure* que organizaba gran parte de su oferta literaria por el éxito de público de las historias, sería donde una relectura y reescritura de los sentimientos, en sentido recto y figurado, tendría lugar. La definición y construcción del lenguaje específico de las emociones durante la última parte del siglo xvii fomentaría la incorporación de la nueva clase burguesa a los espacios sociales reservados a las élites aristocráticas.

Según Dejean, durante el *fin de siècle* un nuevo lenguaje del afecto sustentaría la base de “la estética literaria, una nueva filosofía moral y un nuevo discurso del cuerpo” (1997, p. 78). Según articula Dejean en su libro *Ancients Against Moderns* (1997), en los últimos años del siglo xvii se empieza a orquestar una redefinición de la concepción de los sentimientos desde distintos ámbitos disciplinares tan dispares como la medicina, la filosofía moral (la forma primigenia e incipiente de la psicología actual) y la literatura, como si todo individuo quisiera colaborar a este nuevo entendimiento de las emociones, y que concluirían en la escisión definitiva entre lo físico y lo sensitivo como algo mental. Sin lugar a dudas, esta revisión de las expresiones del corazón y el alma (fig. 59), sirvió a “la Ilustración, esa edad de la razón, inteligencia y todas las facultades de la mente paradigmática” (Dejean, 1997, p. 79), para tomar la forma que adquirió finalmente.

La nueva concepción del lenguaje del corazón tuvo lugar durante tres fases que fueron marcando su progreso (cf. Dejean, 1997). El primero debe situarse en la redacción del tratado de *Las pasiones del alma* (*Les Passions de l'âme*) en 1649 por parte de René Descartes y como encargo de su amiga Isabel de Bohemia (cf. Izquierdo, 2005, pp. 21-22). El tratado tenía una finalidad didáctica y práctica en el que Descartes aspiraba a “moderar y dominar las pasiones en la medida de lo posible” (Izquierdo, 2005, p. 21), es decir, presentar la existencia de un agente activo, el alma, y un agente pasivo, el cuerpo. En *Las Pasiones del alma* Descartes concretará su dualismo que escinde alma y cuerpo y las funciones de cada uno para lograr acomodar el concepto de la pasión en su repertorio filosófico.

En el dualismo cartesiano, el alma depende exclusivamente de la razón mientras que el cuerpo es puramente mecánico, esto es, trabaja con independencia de las capacidades mentales. Contrariamente a lo que se pueda pensar, Descartes no enarbolaba la escisión completa entre alma y cuerpo, pero sí asumía la primacía de la primera sobre el segundo. Es más, la conceptualización de las pasiones del alma,



Fig. 59. *El matrimonio de Eros y Psique* (1744) François Boucher. Fuente: Joconde (Ministerio de Cultura Francés). Imagen de dominio público.

y su intento de control, pasaban por reconocer la interacción de estas dos sustancias coexistentes del ser humano de suerte que alma pudiera contener las pasiones que provocaban los objetos externos a los sujetos. De este modo, en el artículo 5 de su tratado Descartes escribirá que

es un error creer que el alma mueve el cuerpo y le da calor. (...) se creyó, sin razón, que nuestro calor natural y todos los movimientos de nuestro cuerpo dependen del alma, en vez de pensar, al contrario, que si el alma se ausenta, al producirse la muerte, es solo debido a que cesa el calor (2005, p. 56).

Descartes sitúa de este modo una distancia prudencial entre las dos sustancias. El cuerpo está animado por el aire sutil de los “espíritus animales” que ofrecen un “calor continuo” (Descartes, 2005, p. 59) y que desde el cerebro a través de los tubos que los conectan hacia los músculos, se mueven rápidamente para ordenar los movimientos de estos. Los objetos exteriores, percibidos a través de los sentidos, podían provocar la activación de esos espíritus y el consecuente movimiento de los músculos, así como el alma también lo podía hacer. Las funciones del alma cartesiana sin embargo, sólo tenían que ver con la *cosa mentale*. Nada de corpóreo había en el alma. ¿Pero cómo explicar entonces las zozobras sensitivas que las pasiones despertaban en los seres humanos? Descartes definió que en el alma se daban dos géneros de pensamiento “las voliciones (...) que vienen directamente de nuestra alma y parecen depender sólo de ella” (2005, p. 69) y las pasiones que eran “todas las clases de percepciones o conocimientos que se encuentran en nosotros, debido a que a menudo no es nuestra alma la que las hace como son, y porque siempre las recibe de cosas que ellas le representan” (Descartes, 2005, p. 69). Las percepciones y voliciones del alma podían provenir del alma misma, pero también de estímulos exteriores que activaban los nervios-espíritus del cerebro y el cuerpo despertando en el alma sentimientos diferenciados según la percepción. Si algunas de las percepciones sólo podían afectar al cuerpo, como el hambre, la sed o el frío, otras podían afectar al alma misma como los sentimientos de alegría o ira. Descartes comprendía que la concepción que postulaba acerca de las pasiones del alma, como percepciones o efectos que podían tener su origen en objetos exteriores, requería que el alma estuviera conectada de algún modo a todas las partes del cuerpo para poder percibir y por consiguiente activar y desactivar los sentimientos. Es decir, el alma debía ser capaz, en algún punto de dominar las pasiones y si éstas no se relacionaban con el alma, el alma no podría sujetarlas en caso de que fuera necesario. El sustento de las pasiones del alma no estaba pues, ni en el corazón ni en el cerebro, sino en una pequeña glándula en suspensión más allá del cerebro y del corazón, en el centro mismo de la esencia del alma, que permitía la activación de los espíritus y sus cambios de manera sutil con el mero movimiento de otros espíritus activados quizá por algún órgano del cuerpo. Esto suponía que el sujeto era el responsable último de los comportamientos emocionales que podía tener abandonando así la concepción

premoderna de la pneumatología medieval (cf. Agamben, 2001).

El efecto que las pasiones causaban era la de preparar al alma para “desear las cosas para las que preparan su cuerpo” (Descartes, 2005, p. 87), es decir, adecuar la reacción corporal a la pasión en cuestión. En su tratado, Descartes había señalado la existencia de seis pasiones fundamentales donde el amor era una de ellas. “El amor es una emoción del alma provocada por el movimiento de los espíritus que lo incita a unirse a voluntad con los objetos que parecen resultarle convenientes” (Descartes, 2005, p. 115). El acto de amar convertía en benévolo el objeto amado y a su vez podía activar emociones dependientes de la pasión fundamental del amor, como la languidez o las lágrimas. Las pasiones del alma de Descartes agitaban el cuerpo de modo que podían suscitar ciertas respuestas físicas, pero sólo por mediación del alma. En el tramo final del tratado, Descartes afirma que “todas [las pasiones] son buenas por naturaleza y que solo debemos evitar su mal uso o sus excesos” (2005, pp. 217-218) ya que de ello depende el deleite de la vida o subsumirse en la más tortuosa de las existencias.

Según expone Dejean, las pasiones tal y como las describe Descartes comienzan a romper con parte de la concepción pasada de la emoción como fiebre, como cuerpo extraño que se introduce por medio del aliento y altera la percepción y respuesta del sujeto. La segunda fase que Joan Dejean identifica dentro de la revolución de la redefinición de las emociones en el tránsito del siglo XVII al siglo XVIII, excluiría definitivamente esa dimensión física de la emoción y la pasión haciendo que, en última instancia la medicina se ocupe de lo corpóreo y la moral de la conducta. Esta división ha permanecido bastante estable hasta nuestros días y no ha sido hasta hace relativamente poco tiempo, con los avances del psicoanálisis primero y del terreno de la neurociencia después, que cuerpo y mente han vuelto a comulgar y a funcionar atendiendo a dimensiones relacionales entre objeto y sujeto.

La definición de lo sensitivo en el paso del s. XVII al XVIII estuvo marcada por el trabajo literario. La figura de la escritora Madelaine de Scudéry, prolífica y primera literata reconocida en la escritura francesa, será fundamental en este segundo paso de conceptualización de las emociones ya que mediante sus escritos generará un cambio de nomenclatura sustancial de las emociones así como de su conceptualización. Scudéry primará el uso de los nombres *tendresse* (ternura) y *sentiment* (sentimiento, sensiblería) y de los adjetivos *tendre* (tierno, cariñoso) y *sensible* (emotivo, sensible) frente a las pasiones (cf. Dejean, 1997). Parte de la curiosidad que nos despierta la novelista francesa viene de las extensísimas obras que generaba, muchas de ellas de varios volúmenes. Eso, por un lado, demostraría cómo la nueva narrativa centrada en las emociones generaba dinámicas de consumo diferentes no sólo en la lectura sino en los actos realizados después del consumo. Los salones de lectura y encuentro, como el de Madame de Rambouillet o el que la propia Scudéry fundaría más adelante, permitían el intercambio de conversaciones galantes de acuerdo a la nueva sensibilidad de la época. Recordemos que es en este momento histórico cuando se construye Versalles y

el gusto refinado aparece popularizándose y secularizándose, lo que hace que adquiriera nuevas dimensiones. La duración de las obras y su publicación por entregas favorecía los encuentros entre los lectores desde la puesta en circulación de una y otra. No es difícil imaginar que estas conversaciones ayudaran a sus autores a dirigir la narración o a poner más énfasis en unas cuestiones antes que otras así como a asentar la nueva terminología emotiva, por el simple hecho de su uso común. Las palabras que Scudéry emplea, “que empiezan torpemente como sinónimos de *afección*, en el sentido general de «una emoción», todas vienen a ser mucho más comúnmente usadas para reemplazar *pasión*, en el sentido de «amor»¹⁰⁷” (Dejean, 1997, p. 86). Esto es, el lenguaje de las emociones propuesto a través de las novelas de la época será incorporado a la vida diaria y común (*vid.* Dejean, 1997, pp. 86-89) y se empieza a dibujar una concordancia entre la pasión y el amor.

El último paso que afianzó la nueva estructura emotiva a finales del siglo XVII tuvo que ver con la institucionalización de la terminología de las emociones iniciada por los (pero sobre todo, las) novelistas de la época. Este proceso se llevó a cabo a través de la incorporación de los vocablos a los diccionarios y al trabajo de los lexicógrafos que en algunos casos —como el del término *tendresse*— únicamente podían acudir a la definición que Scudéry había dado en sus obras: “No tiene significado literal, y figurativamente significa, sensibilidad a la amistad o al amor¹⁰⁸” (Dejean, 1997, p. 87). De este modo, los usos y definiciones de la nueva concepción sensitiva acabaron por filtrarse hasta los diccionarios de la Academia Francesa para institucionalizar la expansión que dichas expresiones había tenido en los procesos de democratización de la cultura.

Hacia finales del siglo, concretamente en 1690, Charles Perrault proclamaría la victoria de los Modernos en todas las esferas de saber de la época, afianzando los cimientos de la nueva Modernidad que estaba por llegar.

Habiendo sido preparado para argumentar la doctrina del progreso principalmente, si no exclusivamente, sobre los campos literarios, la grandeza de la literatura Moderna fue determinada por su habilidad para retratar «los movimientos del corazón», las emociones grandes y pequeñas, «la atracción y la aversión, el deseo y la repulsión»¹⁰⁹ (Dejean, 1997, p. 110).

Unos años antes de la vivaz proclama de Perrault, vería la luz la obra de *La Princesa de Clèves* (1678) cuya autora, Madame de Lafayette, también participaba de la vida cultural de los salones de lectura. Ya en las primeras páginas de la obra de Lafayette, cuando se nos describe la virtud de su protagonista, la señorita de Chartres, la autora presenta

107 (...) which start out roughly as synonyms for affection, in the general sense of “an emotion”, all come to be far more commonly used to replace passion, in the sense of “love” (t.d.a.)

108 “It has no literal meaning, and figuratively signifies sensibilité to friendship or love” (t.d.a.)

109 had initially been prepared to argue the doctrine of progress mainly, if not exclusively, on literary grounds, the greatness Modern literature was determined by its ability to portray “the movements of the heart,” the emotions great and small, “attraction and aversion, desire and repulsion” (t.d.a.)



Fig. 60. *La charte de tendre* (s. xvii-1654). Atribuido a François Chauveau. Fuente: Chauveau (imagen de dominio público). El mapa presenta el *Pays de Tendre* (País de la Ternura), donde se presentan todas estas nuevas conceptualizaciones de los sentimientos (el Lago de la Indiferencia, la Aldea de la Sinceridad, del Gran Corazón, de los Pequeños Cuidados, etc.)

toda una declaración de intenciones acerca de cómo se concebían las emociones del momento. Había que hablar de amor para poder aproximarse al mismo sin peligro, preparando a la mujer para lidiar con los afectos del corazón.

La mayor parte de las madres se imaginan que basta no hablar jamás de amores delante de las jóvenes para apartarlas de ellos; la señora de Chartres tenía una opinión opuesta: le hacía a menudo a su hija pinturas de amor, le mostraba lo que tiene de agradable, para persuadirla más fácilmente sobre lo que le enseñaba que encierra de peligroso (Lafayette, 2000, p. 15).

La obra de *La Princesa de Clèves* ha sido considerada como la primera novela moderna francesa. Las cualidades que han hecho que la historia de Madame de Lafayette ostente dicho honor tienen que ver, una vez más, con la reelaboración del lenguaje de las emociones que culminará en la una apuesta literaria subjetiva, es decir, centrada en el interior del personaje. Quizá convenga hacer un breve inciso en este punto para señalar que casi 700 años antes, esta misma subjetividad había sido activada por una autora japonesa, Shikibu Murasaki. Murasaki era una dama de la corte que vivió en el siglo xi en Japón a la que muchos investigadores y filólogos reconocen la autoría de *La historia de Genji* (*Genji Monogatari*), la “primera novela psicológica de la historia y la mejor obra de ficción de la época” (Gravett, 2004, p. 78). Pero a pesar de que Murasaki es una mujer, la historia de Genji no adopta la perspectiva femenina en el sentido en que *La princesa de Clèves* la hace. El crítico literario Harold Bloom, en el prólogo a la obra de *La novela de Genji* (2014), se cuestiona acerca de si la obra de Murasaki debe entenderse como una obra femenina ya que la autora se reconoce más con el príncipe Genji, el protagonista, que con las damas a las que corteja (cf. Bloom, 2014). Sin embargo, una cosa que sí que se establece es el hecho de que el deseo y el anhelo en la búsqueda del amor es el eje sobre el que pivota y se precipita el ascenso y caída del príncipe Genji, igual que ocurre en *La Princesa de Clèves*. Ambas narraciones, a pesar de confeccionarse con considerables siglos de diferencia, asumen la sensibilidad y el tema del amor como claves en la construcción de la identidad y en ambos relatos la descripción de las emociones de sus personajes se torna capital. Paul Gravett, en su obra *Manga. La Era del Nuevo Cómic* (2004) declara que la obra de Murasaki “cristalizó la estética de la conciencia, la aguda percepción de la perecedera pero intensa belleza de los seres humanos y de la naturaleza” (p. 76) y todo a través de la narración de los amores del “deslumbrante príncipe” (Gravett, 2004, p. 76).

Por su parte, Joan Dejean escribiría de Lafayette y su *Princesa de Clèves* que sería “la primera novelista en describir una reacción de un personaje ante una situación, no como una serie de proposiciones totalmente formadas, sino como una sucesión de emociones¹¹⁰” (1997, p. 112). Tanto en el *Genji* de Murasaki como en la *Princesa de*

110 Lafayette is the first novelist to describe a character's reaction to a situation, not as a series of fully formed propositions, but as a succession of emotions (t.d.a.)

Clèves las relaciones sentimentales y el amor son el centro de la historia y lo que la hace progresar, lo que parece señalar que desde hace bastante tiempo “el amor es el centro de nuestra vida afectiva y que es debido a la habilidad de amar, y de atraer el amor, que el valor individual puede ser evaluado¹¹¹” (Dejean, 1997, p. 115). Es decir, la relevancia del sujeto, se dibuja en sus posibilidades afectivas y su capacidad para dar amor y para recibirlo. En las novelas de Lafayette así como en las obras posteriores que siguieron la vía abierta por la autora, el amor configura el eje de los grandes eventos sociales (cf. Dejean, 1997, p.114-118).

Dentro de las novedades formales que Lafayette instauró en su novela, la más sustanciosa en lo que a las emociones y el amor se refiere fue el diálogo interior de los personajes. Con esta especie de auto-psicoanálisis se conseguían desvelar los verdaderos sentimientos de las protagonistas. Esta revolución del descubrimiento interior afectaba a la vivencia de las emociones, que debían ser desveladas por uno mismo. La propia Dejean escribirá que “el artificio de Lafayette, (...) hace el descubrimiento de las emociones parte del proceso por el cual un individuo acaba por comprender una noción más compleja de la interioridad y la exterioridad, de lo subjetivo¹¹²” (1997, p. 114) algo que en los cómics románticos, especialmente en los *shōjo manga*, será muy explotado debido al aire propedéutico del paso de niña a mujer que bajo nuestros ideales contruidos del amor dan las jóvenes al enamorarse por primera vez.

111 (...) *that love is the center of our affective life and that it is by the ability to love, and to attract love, that the individual's worth can be evaluated.* (t.d.a.)

112 *Lafayette's artifice, (...) makes the discovery of the emotions part of the process by which an individual comes to understand a more complex notion of interiority and exteriority, of the self.* (t.d.a.)



Fig. 61. *Genji Monogatari* (1980-1993) Waki Yamato.
Fuente: Waki Yamato/Kodansha.

2.4.2. La construcción del amor.

Cuando todo funciona bien, el enamorarse termina en el amor;
el movimiento, cuando triunfa, produce una institución.

Francesco Alberoni

El amor es una construcción social. El ideal del amor es una compilación mitos, prácticas, creencias y normas sociales que han convenido el establecimiento de un constructo abstracto como es el amor. En esta configuración, tamizada culturalmente, tanto hombres como mujeres se encuentran influenciados y marcados por el ideal del amor, si bien los diferentes discursos hegemónicos e ideológicos han ido procurando que los temas que tienen que ver con el corazón sean más bien asunto de chicas. Obviamente existen excepciones, pero la idea de que el amor es territorio propio de las mujeres se haya fuertemente extendida y arraigada en nuestra tradición, especialmente a raíz del desarrollo de la novela moderna en los últimos años del siglo XVII. Sin embargo ¿de dónde viene ese aparente interés de las mujeres por las historias de amor? Posiblemente, la respuesta más extendida y común sea la de que, efectivamente, hombres y mujeres son distintos y por tanto su concepción del amor difiere. Mientras que los hombres resultan ser históricamente individuos de acción, las mujeres, por su parte, han sido sujetos pasivos relegados a la vida hogareña y crianza de los hijos. Esto por un lado, les permitía más tiempo libre para la fantasía galante; por otro, y apelando a una teoría biologicista, se podía suponer que las mujeres, naturalmente preparadas para dar a luz, están condicionadas para el amor y el afecto y para renunciar a sus intereses en favor del bienestar familiar, por el bien de sus hijos y la estabilidad familiar. Con estas creencias arraigadas y retroalimentadas por diversas formas culturales, sociales, religiosas, mediáticas, etc.; el amor parece instaurarse como un valor u objetivo a lograr, especialmente pensado para las mujeres que desde el principio son adiestradas para amar de manera abnegada e incondicional (*cf.* Ackerman, 2000; Perales, 2013).

La idea del amor es un constructo social que sirve para justificar muchos comportamientos humanos que reafirman la condición de superioridad frente a otros animales. El amor, como categoría de elevación de los sentimientos humanos, ha permitido discriminar a la raza humana como animales cuyos instintos están subordinados a la razón, tal y como hemos visto cuando Descartes elabora su tratado *Las pasiones del alma*. La idea del amor, se articula así como una especie de estrategia común para organizar moral y socialmente a los individuos que pertenecen a la comunidad, cuestión que, no obstante, ha venido evolucionando y refinando sus prácticas y particularidades. Antes la transgresión-perversión del amor pasaba por desear a un hombre o una mujer casados o comprometidos, ahora se suspira por vampiros adolescentes con morales férreas y apuestos magnates rotos emocionalmente que disfrutan del sadomasoquismo. Sin embargo, ambas concepciones se sustentan

en la misma idea, la necesidad del deseo o el deseo que crea la necesidad (Deleuze y Guattari, 1998).

Aunque el amor en ambos planos –el biológico y el cultural– es habitualmente compartido por todos los sexos, la mitología generada socialmente entorno a la idea del idilio amoroso es distinta para hombres y mujeres, como veremos en el siguiente epígrafe. El amor tiene un componente físico que no puede negarse así como también participan en su comprensión aspectos culturales que han acabado influyendo en mayor o menor medida la noción misma del amor. El llamado “amor romántico” lleva implícito ciertos objetivos que favorecen el mantenimiento social de algunas conductas y tradiciones como el matrimonio, la monogamia, la fidelidad, el adulterio, la maternidad, etc. (vid. Ackerman, 2000; DeRougemont, 2010). El amor romántico que hemos configurado y atesorado desde hace mucho tiempo es esa forma de amor donde frases como *no puedo vivir sin ti*, *te amo por encima de todas las cosas* o *quiero estar siempre contigo* cobran significado. Pero también donde otras muchas prácticas como celebrar San Valentín o los aniversarios, regalar flores, vivir experiencias únicas junto al enamorado/a, viajar, casarse, formar una familia o comprar una vivienda en común, se resignifican individual y socialmente (vid. Illouz, 2009). Es decir, el amor romántico es público en el sentido que ha de exteriorizarse, alabar y aclamarlo para que no haya duda de que es un amor verdadero. Los valores de este tipo de amor no configuran tanto las relaciones de apego o afecto como la norma del sacrificio, el dolor y el riesgo por amor en favor de la obtención de algo mayor que el amor mismo. La promesa del amor es siempre una emoción más poderosa que el propio amor. En realidad, bajo esta lógica, no se ha cambiado en exceso con respecto a la lírica cortés de siglos atrás. La sociedad sigue estando enamorada del amor, aunque las formas de presentación y consumo del mismo se hayan enriquecido y aumentado considerablemente.

Si el amor ha sido construido durante siglos a lo largo de la historia, cada geografía específica debería atesorar una forma definida de amor concreta y de prácticas asociadas a ella. Algunos estudios antropológicos, como por ejemplo el análisis de Margaret Mead acerca de las sociedades primitivas en *Sexo y temperamento en tres sociedades primitivas* (1982) demuestran algunas diferencias culturales e la consideración del amor y la pareja. En su obra, Mead apuntaba la pervivencia de ciertas sociedades matriarcales en las regiones orientales del Pacífico Oeste, donde las mujeres asumían los roles activos y los hombres las acciones que, dentro de las sociedades occidentales, eran frecuentemente asumidas por las mujeres. De este modo, en la tribu Tchambuli de Papúa Nueva Guinea, los hombres eran quienes se decoraban para atraer las miradas de las mujeres y también quienes se quedaban al cargo del hogar mientras las esposas trabajaban en los mercados o el campo. La cuestión aquí es que el ideal del amor al que nos venimos refiriendo y que queda reflejado en los cómics de romance, así como en otras formas de consumo cultural, están íntimamente ligados a la Modernidad. Esto es, al desarrollo industrial y capitalista, a la secularización de las sociedades, a la

‘liberación’ de los sujetos de las ataduras de clase, etc. Esto hace que sociedades que han tenido evoluciones parecidas posean eventualmente concepciones, mitos y rituales similares en cuanto al amor.

2.4.2.1. Amor biológico vs. Amor cultural.

El ser humano es un animal gregario. Eso quiere decir que la evolución lo ha llevado a organizarse en grupos y comunidades para sobrevivir de manera más eficiente: la unión hacía (y hace) la fuerza. ¿Y las parejas? ¿Formaban parte de estas fórmulas de supervivencia ancestrales? ¿Es el amor, uno de los lazos más fuertes y vinculantes de nuestra sociedad actual, una verdad natural o una formulación cultural? ¿Existe un amor biológico y un amor cultural? ¿Existe una única visión acerca del amor o puede hablarse de distintas formas afectivas? Aunque la tradición de las teorías feministas han estudiado y discutido ampliamente el complejo tejido que relaciona los distintos géneros dentro de unas determinadas jerarquías y códigos sociales, el cuestionamiento del amor como otra fórmula más de construcción social y de dominación posee un recorrido científico algo menor, quizá porque existe una tradición amplísima que mistifica y mitifica la práctica amorosa. “Algunas personas sostienen que el amor romántico es el último refugio para la autenticidad y la calidez que nos ha robado esta época cada vez más tecnocrática y legalista” (Illouz, 2009, p. 17). El amor parece mantener un estatus elevado, algo que está más allá de la comprensión humana y por supuesto, no pertenece al ámbito de lo práctico, lo racional o a estrategias de conducta. Nuestra idea del amor se ha construido sobre las bases de que se trata de un sentimiento natural, un regalo que se ofrece a los seres humanos para convivir unos con otros. El amor es altruista. Lo importante en el amor ha de ser siempre dar, como hemos visto anteriormente con Lewis porque el Amor-Dádiva es la forma más pura de amor. Cada vez más se entiende que el amor, a todas luces, es una construcción social que se ha venido consensuando y confeccionando, aunque aún resulta duro ensañarse deconstructivamente y críticamente con el amor, que ha procurado los más bellos versos, los más dulces placeres y las más trágicas historias. Coincidiendo con Torben Grodal en su artículo “Love and Desire in the Cinema” (2004) “el amor es un tema relativamente raro de los debates académicos¹¹³” (p. 28). Aunque desde diferentes prismas aproximativos, el amor parece ir conquistando su parcela de conocimiento y actualizando y reeditando el pensamiento acerca de sí mismo, su concepción y las prácticas asociadas a él.

Cuando planteamos que el amor posee una doble configuración, una social y otra biológica, acudimos a la dialéctica establecida sobre los conceptos calve para entender la realidad social de “naturaleza” y “crianza” —*nature* y *nurture*—. La antropóloga Helen

113 (...) *love is a relatively rare topic of academic discussion* (t.d.a.)

Fisher afirma en su trabajo *¿Por qué amamos? Naturaleza y química del amor romántico* (2004) que el “amor romántico (...) se trata de una *necesidad* fisiológica, un impulso profundo, un instinto que consiste en cortejar y conseguir a un determinado compañero para aparearse” (p. 13). El estudio que Fisher llevaba a cabo en su texto consistía en la realización de una serie de encuestas a distintos grupos de población estadounidenses y japoneses. El objetivo de su trabajo era desvelar las características universalistas que subyacen en el amor y su principal conclusión fue que “estar enamorado *es* algo común a toda la humanidad” (Fisher, 2004, p. 21) (énfasis en el original). Aunque los grupos sociales encuestados presentaban ciertas diferencias estadísticas significativas sujetas a convenciones culturales, estas desviaciones únicamente desvelaban que la intensidad con la que vivían algunas sociedades ciertas cuestiones relacionadas con el amor romántico variaba. Es decir, todos los individuos encuestados poseían una concepción idéntica del amor y únicamente existían diferencias en el gradiente de la sensibilidad que podían tener frente a cuestiones específicas como el temor a quedar en evidencia frente al ser amado que fue, por ejemplo, algo superior en los japoneses. Helen Fisher, se ha erigido como una de las figuras claves en la investigación del amor desde un plano biologicista. Para ella, los ideales amorosos actuales tienen una base natural y evolucionista que ha funcionado para perpetuar a los seres humanos como especie. Sus propuestas teóricas vinculan siempre el determinismo biológico de la evolución de la especie humana con respecto a las relaciones de pareja, la vida sexual y los vínculos sentimentales humanos. En su obra *El contrato sexual. La evolución de la conducta humana* (1987), Fisher repasa algunas de las cualidades evolutivas vinculadas a las relaciones íntimas que hacen de los seres humanos individuos extraordinarios con respecto a las relaciones sentimentales. Según la propuesta teórica de esta antropóloga norteamericana, la evolución nos ha llevado inexorablemente a la necesidad de unirnos con otros individuos, incluso más allá de la intención básica de perpetuar nuestro linaje genético. Helen Fisher defiende que, a pesar de que en las actuales sociedades no necesitamos muchas de las conductas sociales que tenemos, los seres humanos seguimos vinculándonos emocionalmente a otros seres y que esta reincidencia demuestra que a un nivel biológico y universalista, necesitamos del afecto y la unión con otros seres. “Vincularse es humano. Empezó hace mucho, con el contrato sexual y, aunque cambien las normas del contrato al cambiar los tiempos, el instinto que impulsa a establecer un contrato prevalecerá” (Fisher, 1987, p. 177).

La cuestión es quizá que a lo largo de los miles de años de evolución y cambio, la compostura del amor ha ido evolucionando para adaptar esas cuestiones biológicas a las normas sociales que los seres humanos hemos ido inventando a lo largo de nuestra evolución. Por eso, repetimos, decimos que el amor tiene una dimensión biológica y otra cultural. Porque, si bien el establecimiento de vínculos, los gestos de coqueteo, las sonrisas y demás (cf. Fisher, 2007, pp. 20-30) son cuestiones que tanto biólogos como antropólogos se han esforzado en mostrar como universales; las cuestiones asociadas

a estas conductas como la monogamia, el matrimonio o el romanticismo, por ejemplo, son elementos inventados y recreados para contener o fomentar aquellas pautas de impronta biológica. Dentro de esta hibridación de particularidades biológicas y culturales del amor conviene centrarnos en el enamoramiento. En enamoramiento puede entenderse como ese proceso en el que los individuos se atraen irremediabilmente, como la fase primera de la vinculación. Según Francesco Alberoni en *Enamoramiento y amor* (1979) el fenómeno de enamoramiento se ha venido entendiendo como un acto donde se “separa lo que estaba unido y une lo que debía estar dividido” (p. 24). Tanto para Alberoni como para Denis de Rougemont (2010), al que ya habíamos aludido, el enamoramiento sólo es posible en términos de transgresión, y tiene su origen en la exaltación de la atracción por aquello que está prohibido, como el amor entre Tristán e Isolda, Romeo y Julieta, Anna Karenina y el Conde Vronsky, María y Toni, Francesa y Robert, el Conde Almásy y Katherine Clifton... Pero Alberoni apunta que el obstáculo debe ser en todo caso superable, porque sin movimiento no hay enamoramiento (cf. Alberoni, 1979, p. 24), o como Helen Fisher afirma en su texto *Anatomía del amor. Historia natural de la monogamia, el adulterio y el divorcio* (2007), “la adversidad es una clave incendiaria que siempre estimula la pasión” (p. 37).

La etapa del enamoramiento es el punto de mayor intensidad o, al menos, el que viven con mayor intensidad los sujetos inmersos en esta fase ya que las emociones son más vívidas y las reacciones químicas al objeto depositario de nuestro amor más potentes. En esta fase de amartelamiento, el amor trastorna físicamente a quien lo sufre, por eso, existen cambios de humor, se sufre, se llora y se ríe, se vive intensamente cada momento junto a la persona amada, incluso se llegan a sentir *mariposas* en el estómago... Todo un repertorio físico que no hace sino recordar la bomba química que el sistema límbico ha activado frente a la evidente atracción física del ser amado. Como afirma Coral Herrera, “usamos expresiones como: «estoy loco por ti», o «siento que me muero de amor»” (2010, p. 81) porque realmente estamos bajo efectos químicos poderosos que alteran nuestro cuerpo y esas afirmaciones cobran un significado real.

El enamoramiento a día de hoy supone, según expone Coral Herrera, la conjunción de tres principios reactivos: la necesaria atracción física-sexual, que aumenta cuando la personalidad del individuo también nos atrae y que se desboca cuando sospechamos que estas atracciones son correspondidas (Herrera, 2010, p. 81). El primer contacto con el ser amado es, por tanto, un contacto físico y sensorial. Como Francesco Alberoni afirma:

En estos períodos [cuando estamos enamorados] vivimos días y días abrazados permanentemente a la persona a amada y no sólo no tenemos en cuenta las “relaciones sexuales” y su duración, sino que cada mirada, cada contacto, cada pensamiento dirigido al amado tiene una intensidad erótica cien, mil veces superior a la de una “relación sexual” común. En esos momentos toda nuestra vida física y sensorial se dilata, se hace más intensa (Alberoni, 1979, pp. 16-17)

La dimensión física del enamoramiento parece una cuestión clave de la que han abrevado las construcciones sociales (*nurture*) en torno al amor. El hecho de que la estimulación física sea tan intensa que incluso podemos llegar a creer que se *muere* de amor ha alimentado los mitos más intensos y perdurables de enamoramiento y amor. El enamoramiento es rápido e intenso como los flechazos del dios mitológico griego Eros. La incapacidad de reacción de muchos sujetos al ataque emocional del estado de enamoramiento, provoca que “muchas personas consideran que el enamoramiento es una experiencia mística, intangible, inexplicable, casi sagrada, que desafía las leyes de la naturaleza y el escrutinio de la ciencia” (Fisher, 2007, p. 35). Dentro de estas creencias, algunas persisten más que otras, pero todas han sido convenientemente institucionalizadas y acordadas de manera comunitaria. Es decir, a lo largo de los siglos de existencia y en una elaboración continua, el enamoramiento se ha erigido como la clave fundamental para identificar el amor. Lo que sostenemos en este punto es que, los factores relacionados con el amor mediante los cuales identificamos al amor mismo tienen que ver con esta etapa naciente del enamoramiento, porque es la gran fuerza que hace moverse al sujeto enamorado, es la acción misma (Alberoni, 1979).

Los poetas y trovadores de todas las épocas cantan al amor en un estado de enamoramiento extremo, casi extasiados (*vid.* Fisher, 2004). El deseo de comunión con la persona amada, con el objeto de deseo es una de las fuerzas más intensas de que sienten los enamorados. Lo quieren saber todo de ellos y ellas, y quieren pasar todo el tiempo que les sea posible junto a su enamorado o enamorada. Parece que en nuestra tradición acerca del amor únicamente se concibe el enamoramiento basándose en la metáfora de la completud. Es decir, el individuo necesita de una otra persona para completar y complementar su existencia, su razón de ser. La media naranja o el alma gemela no son más que metáforas indicativas de que el proceso del enamoramiento y del emparejamiento se asocia culturalmente a la necesidad de encontrar un sujeto que dote de sentido la existencia.

Coral Herrera, en su obra *La construcción sociocultural del amor romántico* (2010) recorre cómo el ideal del amor romántico se configura mediante diferentes estrategias sociales y desde diferentes ángulos epistémicos. Para esta autora, la congregación de los distintos elementos que tienen que ver con lo fisiológico y lo social en el entendimiento del amor, articula la manera en que finalmente entendemos y asumimos el modelo adecuado de amor. Según sus propias palabras:

Durante el proceso de socialización aprendemos cómo debemos sentirnos cuando estamos enamorados, cuándo debemos enamorarnos, qué características son deseables en el otro para enamorarnos de él (sexo, edad, clase social, estado civil, atractivo físico, actitudes), cuáles son las pautas y el ritmo de seducción adecuados, qué se espera de la gente cuando se enamora, los lugares en los que uno se enamora, etc. (Herrera, 2010, p. 110)

Con esto sugerimos que el enamoramiento se configura a través de una serie de supuestos que, a modo de urdimbre, establecen en un sentido amplio qué elementos ha de tener el amor. “El enamoramiento de alguna manera ya está prefigurado por la cultura (...) La palabra misma enamoramiento es un producto cultural, el resultado de una elaboración y una definición de un cierto tipo de experiencia” (Alberoni, 1979, p. 67). Así, la aparición súbita del amor, la dependencia emocional, los celos, el cuidado y la atención continuos de los enamorados, los pensamientos intrusivos del ser amado, la agitación emocional o la hipersensibilidad (*vid.* Fisher, 2004; Yela, 2002; Herrera, 2010) son particularidades asociadas al enamoramiento intenso que se han ido asentando como las ideas claves que organizan nuestra idea del amor. El enamoramiento, que constituye sólo una parte dentro del complejo mundo de las emociones amorosas, se ha investido a sí mismo como la única manera de identificar el amor.

De modo similar, se establece una edad adecuada para encontrar el amor, normalmente la juventud; así como se marca la relevancia del primer amor, habitualmente en la adolescencia y, cómo no, del primer desamor. En este espacio, las nuevas tecnologías descubren nuevas posibilidades en el lenguaje del amor. En Internet han proliferado las páginas web que contrastan perfiles entre sus usuarios para observar el grado de idoneidad y las posibilidades de compatibilidad de las parejas potenciales; las aplicaciones para móvil han desarrollado una imaginaria propia para lanzar besos, sonrojos y corazones al futuro amor; sin contar ya el número de aplicaciones que geolocalizan personas con mismas inquietudes o gustos como *Tinder*, *Flirtie* o *Grindr* (esta última especialmente pensada para el público homosexual).

Como se aprecia, la dimensión social de la construcción del amor tiene igual importancia que la concepción biológica del enamoramiento. El arrastre histórico que las sociedades postmodernas tienen ha llevado a entender el enamoramiento en su sentido estándar y generalista como una cuestión eminentemente heterosexual, juvenil y que aspira a congelarse eternamente en el momento de máxima completitud de los implicados. Franceso Alberoni explica en su ensayo *Enamoramiento y amor* (1979) que “el enamoramiento es propio de la adolescencia y la juventud” (p. 84) y en esta afirmación se oculta otra, es inadecuado para la adultez o la madurez. El amor después de según qué franja de edad parece no tener correspondencia social, y por este motivo es censurado y denostado, y muy posiblemente sea esta la causa por la que los relatos amorosos suelen centrarse en momentos de plenitud juvenil. Un ejemplo que puede ilustrar perfectamente esta condición de negación del enamoramiento en la adultez es el manga *&* (2010-2014) de Mari Okazaki. En éste, una joven asistente de un hospital se enamora de un doctor maduro (ajado visiblemente por la edad y por duros conflictos internos que incluyen dilemas morales médicos) que continuamente reprime sus emociones hacia ella negando el más que evidente deseo de corresponder sus afectos (fig. 62). La negativa constante del doctor refuerza la imagen de que el enamoramiento no puede sino ser objeto del idilio juvenil y que, en todo caso, a la

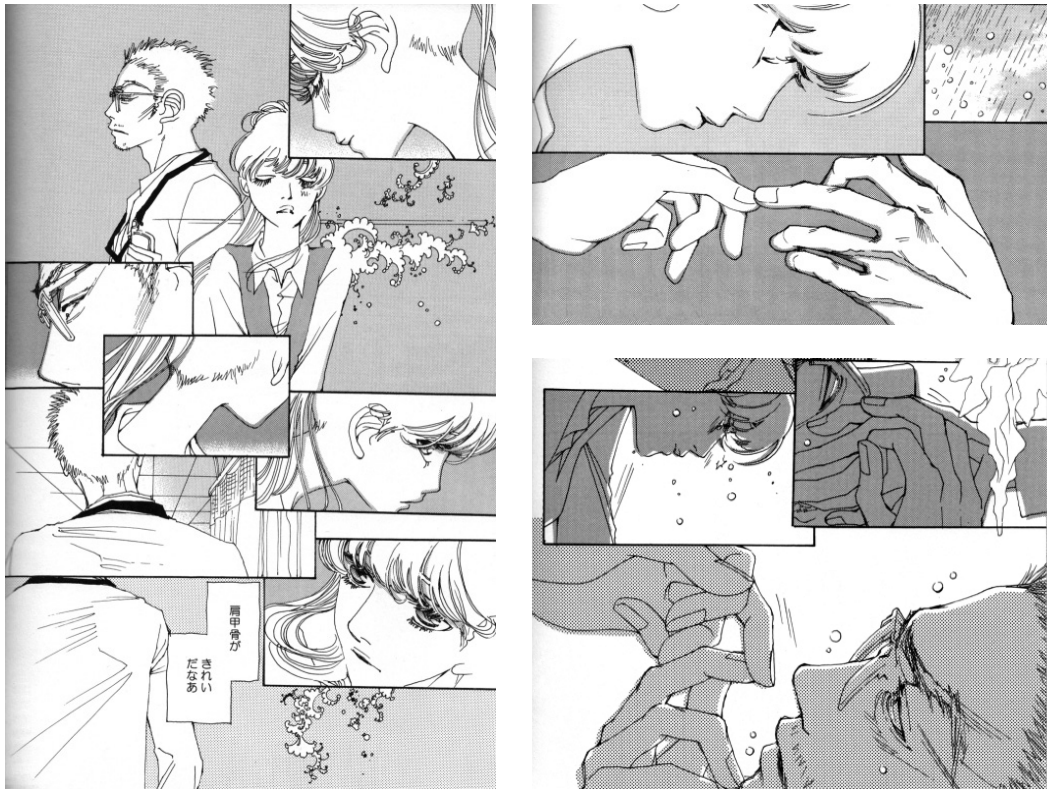


Fig. 62. & (And) (2010-2014) Mari Okazaki. Fuente: Mari Okazaki/Fell Young

madurez corresponden otros menesteres como la crianza de los hijos o el desarrollo profesional y el mantenimiento de la estabilidad.

Los relatos de ficción cuyo eje vertebrador es el amor no suelen continuar tras la muerte desgarradora del amor verdadero o tras el beso final propio del *happy ending*. Nunca habrá nada más allá de ese amor puro, inocente, juvenil y real que con tanta fuerza agitó el espíritu. Ni el sujeto que ha perdido su amor puede volver a encontrarlo y olvidar el que perdió (como Romeo, que prefiere morir antes que vivir sin Julieta); ni los enamorados que quedan congelados en el beso final (con boda o sin ella) tras sobreponerse a todo tipo de adversidades, incluyendo las dudas acerca de la adecuación de esa *media naranja* encontrada.

En nuestro ideal del amor y el enamoramiento es recurrente también la idea de la predestinación. El destino es el mayor culpable de los aciertos y desgracias amorosas en nuestra tradición literaria y audiovisual que cualquier otro alcahuete. El amor es, así, señero, es eterno y fruto de la casualidad. Por eso, Eric Fromm advierte de la existencia de un error recurrente a la hora de entender el amor, “la suposición de que el problema del amor es el de un *objeto* y no de una *facultad*. La gente cree que *amar* es sencillo y lo difícil encontrar un objeto apropiado para amar –o para ser amado por él –.” (Fromm, 2007, p. 14) (énfasis en el original).

Los devenires de nuestra transformación secular del amor, y de su adecuación social ha hecho que el amor y el enamoramiento sean considerados algo mágico y único, misterioso. De ahí también que su desarticulación crítica resulte tan arisca para algunos sectores idealistas. Helen Fisher asegura que “el misterio es fundamental en el amor romántico” (2007, p. 45). Volviendo al caso anterior en el que nos referíamos sobre el final de los relatos de ficción amorosa generalistas, una vez la incertidumbre acerca de si superarán o no los obstáculos y sobre si los personajes principales estarán o no juntos se resuelven, se acaba con el misterio. La historia concluye entonces cuando las barreras entre los personajes han sido quebradas y ya entre ambos no cabe duda alguna de los sentimientos e intenciones de el uno hacia con el otro. Para evitarle al lector o el espectador la calma y la monotonía que deviene después del enamoramiento, el relato acaba ahí quedando las sensaciones detenidas y concentradas en un punto álgido, una especie de criogenia que reafirma el amor verdadero. Un amor verdadero que parece que supera todas las barreras, que es para siempre y por tanto, mantiene las emociones que se sienten en ese estado frenético del enamoramiento en un estado de perpetuidad. En raras ocasiones dentro de las narrativas de ficción, se puede ver qué ocurre tras esa comunión final. El hecho de que el tránsito del enamoramiento al amor no sea tan visible en el mundo de la narrativa de ficción puede hacer que la sociedad sea incapaz de imaginar un amor más allá de la ferviente locura del enamoramiento. “Es obvio que no amamos siempre de la misma manera ni con la misma intensidad” (Herrera, 2010, p. 203), entonces ¿por qué no nos gusta que nos muestren esa otra cara del amor? Según Eric Fromm en su obra *El arte de amar*, la respuesta es clara.

“enamorarse”, [es] el súbito derrumbe de las barreras que existían hasta ese momento entre dos desconocidos. Pero (...) tal experiencia de repentina intimidad es, por su misma naturaleza, de corta duración. Cuando el desconocido se ha convertido en una persona íntimamente conocida, ya no hay más barreras que superar, ningún súbito acercamiento que lograr. (Fromm, 2007, p. 76)

La eternidad, por tanto, es un valor o cualidad que parece inherente al amor romántico y que ambos géneros asumen, debe existir en su enamoramiento, si bien el papel que cada uno debe adoptar dentro de la peculiar pantomima tenga que ser diferente. Este juramento eterno tiene su epítome en el matrimonio moderno, aquél en el que los votos de amor los dicen los novios, ése en el que se sentencia con *hasta que la muerte os separe* y por supuesto, el *felices para siempre* debe sobrevolar toda la *performance*. Aquel en el que el interés de la unión es el mismo amor y no las propiedades de cada uno de los cónyuges o el mantenimiento del capital o el estatus social.

De nuevo Fromm señalará la falacia moderna del amor. El enamoramiento supone el surgimiento natural y fortuito del sentimiento del amor en un “sentimiento irresistible” (Fromm, 1979, p. 79). Pero es este proceso se obvia que para que la unión exista debe haber un interés de ambos, un acto de *voluntad* nos dice Alberoni. “Amar a alguien no es meramente un sentimiento poderoso –es una decisión, es un juicio, es una promesa –” (Alberoni, 1979, p. 80) lo que requiere que el individuo que efectúa la promesa del amor eterno sea consciente y trabaje para que así sea, porque las emociones aparecen y desaparecen. El enamoramiento se va y quedan un conjunto de factores y variables que hacen que el sujeto considere la continuidad del amor o no. El matrimonio libre, por tanto, no es tan libre como se puede suponer ni una muestra de amor puro. Es una decisión interesada que formaliza una serie de acuerdos comunes entre la pareja, más allá de los sentimientos que puedan albergar los agentes implicados. El matrimonio por amor es algo que la sociedad moderna ha inventado a raíz de la individualización del sujeto y su “liberación” de las estructuras antiguas como el estatus o la iglesia.

2.4.2.2. Amor y consumo.

Anteriormente habíamos comentado que la unión hace la fuerza. Este dicho nunca tuvo tanto sentido como en las sociedades de consumo actuales y, especialmente en el terreno de la economía amorosa. Coral Herrero señala acertadamente que “el consumismo está orientado sustancialmente a esta pareja ideal monogámica que funda una familia y adopta el consumo como estilo de vida¹¹⁴” (2010, p. 114). Desde una postura mucho

114 Otro aspecto que Herrera considera fundamental en la comprensión económica del amor es el hecho de que el matrimonio es una ventaja económica y fiscal, trae beneficios a los sujetos que lo contraen. Ella misma afirma que “la sociedad *penaliza* económicamente a las personas solteras (...) casarse conlleva una serie de ventajas fiscales que no poseen la carga económica de los impuestos que pagan los solteros” (Herrera, 2010, p. 114)

más beligerante, la socióloga Eva Illouz afirmará en *El consumo de la utopía romántica* (2009) que “el amor romántico no es un mero tema de la cultura contemporánea, sino que constituye un campo cultural en sí mismo, económicamente autónomo y con sus propios héroes, géneros, teorías y objetos” (Illouz, 2009, p. 33).

El consumo está arraigado al ideal del amor. Como vimos anteriormente con las guerras culturales de finales del siglo xvii, la aparición del público específico para una nueva forma de literatura que redefinía las emociones y las relaciones sociales a través de la incipiente burguesía, apunta el valor que las dinámicas de consumo y el capitalismo han llegado a tener a día de hoy dentro de la industria del amor. Ya hemos nombrado alguno de los felices inventos de consumo, desde San Valentín hasta los aniversarios, pasando por las nuevas formas digitales de encontrar y potenciar el amor como las páginas web de citas o las aplicaciones móviles. El amor es, sobre todo, rentable en términos económicos. El *marketing* alrededor del amor también se vale de las imágenes del capital simbólico construido y alimenta la necesidad de ser parte de ellas. Por ejemplo, la forma de publicitar las experiencias como una cena, una escapada romántica o unas vacaciones *sólo para dos*, de algunos portales se sirven de las imágenes ideales que se han sedimentando en el imaginario colectivo como la imagen del amor (fig. 63).

La pareja que se mira a los ojos en un escenario idílico como el casco antiguo de una gran ciudad o una paradisíaca playa iluminada bajo una no menos espectacular puesta de sol, son sólo algunos de los *clichés* que tanto la sociedad como los medios como las creencias individuales han llevado a condicionar nuestra imagen del amor. Otro aspecto a señalar resulta, desde luego, el hecho de que tanta felicidad implementada en los exóticos contextos debe quedar inmortalizada de alguna manera. Los vídeos y los álbumes de fotografías son otro gran clásico dentro de las bodas, pero también en esas situaciones especiales que hacen sentir a la pareja especial y única. Y aquí es donde entra parte de la esquizofrenia capitalista. Franceso Alberoni puntualizaba en su trabajo *Enamoramiento y amor* (1979) que en el amor se ansía ser alguien extraordinario y esencial, necesario para el otro, y que esta aspiración no puede lograrse en la sociedades actuales donde cualquier cosa e individuo puede ser reemplazada o sustituido. Pero además, “no nos basta con ser adorado por alguien que no tiene valor, por alguien que es reemplazable. Queremos ser vividos como únicos, extraordinarios, indispensables por el que es único, extraordinario e indispensable” (Alberoni, 1979, p. 40). Se desea la unicidad pero el sistema promueve la homogeneidad, la idea de la *igualdad* aún cuando parece absurdo establecer que todos y cada uno de los seres humanos son iguales. Ni mucho menos una persona es igual a lo largo de todos los momentos de su vida, ni siquiera es la misma por la mañana que por la noche. No obstante, esto no quita que se deban tener iguales derechos, oportunidades, posibilidades y opciones, y esto puede pasar porque algunos colectivos deban ser protegidos con mayor ahínco.

The figure displays eight promotional cards from Letsbonus.com, arranged in two rows of four. Each card features a travel deal with a discount percentage, a description of the offer, a price comparison, a countdown timer, and social media sharing options.

Top Row:

- Card 1:** 50% Dto. Desconecta a orillas del Atlántico. 2 noches en Hotel**** del Algarve, Love is there! Compra una escapada de 78€ por 39€/pers. Precio: 39€. Ver todo el plan. Destacamos: Con un carácter único, ubicado junto al río Arade y a tan sólo un paso de Portimão, el Hotel Riverside**** te espera con miles de detalles para ti. Prepárate para desconectar!
- Card 2:** 56% Dto. ¡Conoce los secretos del amor en Amsterdam, 1 o 2 noches en un céntrico hotel! Compra un viaje de 89€ por 39€/pers. Precio: 39€. Ver todo el plan. Destacamos: Amsterdam te cautivará. Casas a pie de canal, calles empedradas y un estilo de vida relajado hacen del centro histórico un pueblecito encantador que te invita a pasar.
- Card 3:** 80% Dto. ¡Romanticismo en Marrakech, la Ciudad Roja! 2, 3 o 4 noches en Murano Resort Marrakech 5*. Compra un viaje de 557€ por 115€/pers. Precio: 115€. Ver todo el plan. Destacamos: Disfruta de una estancia inolvidable en Marrakech, donde te alojarás en el exclusivo Murano Resort 5*, ubicado en un frondoso palmeral a los pies del Atlas.
- Card 4:** 70% Dto. ¡Tenerife es pasión! Todo Incluido de 3 a 7 noches. También en Carnaval y Semana Santa. Compra un viaje de 329€ por 99€/pers. Precio: 99€. Ver todo el plan. Destacamos: Disfruta de las noches que prefieras en el Hotel La Paz, en régimen de todo incluido, de Puerto de La Cruz, Tenerife. Además, podrás relajarte en su spa.

Bottom Row:

- Card 5:** 67% Dto. ¡Amor en Praga! Vive 2 o 3 noches en un hotel**** con cena. Incluye S. Santa y S. Valentín. Compra una escapada de 207€ por 69€/pers. Precio: 69€. Ver todo el plan. Destacamos: Cultura e historia, magia y misterio. Prepárate para descubrir Praga, la joya de la Europa Central, durante 2 noches en el Hotel Diplomat Prague****. ¡Enamórate de la ciudad!
- Card 6:** 40% Dto. ¡Venecia romántica! 2 noches en hotel**** y visita a Murano. Incluye Carnaval, S. Valentín. Compra un viaje de 115€ por 69€/pers. Precio: 69€. Ver todo el plan. Destacamos: Disfruta de 2 noches en hotel Villa Mabapa**** del Lido de Venecia y visita sus lugares más emblemáticos, como la Plaza de San Marcos y el Palacio Ducal con su Ponte dei Sospiri.
- Card 7:** 44% Dto. ¡Siente la magia del amor en Roma! 2 o 3 noches de encanto en la ciudad eterna. Compra una escapada de 115€ por 64€/pers. Precio: 64€. Ver todo el plan. Destacamos: Disfruta de 2 o 3 noches mágicas en el Hotel Re Teatra situado en el animado barrio de Testaccio, presidido por el cercano Monte del mismo nombre. La Piazza Navona, la Fontana di
- Card 8:** 50% Dto. Amor en Florencia. Lujo y arte 1 noche en un histórico hotel**** con cena exclusiva. Compra una escapada de 170€ por 85€/pers. Precio: 85€. Ver todo el plan. Destacamos: Conoce el arte en la cuna del Renacimiento: 1 noche con desayuno además de un cocktail de bienvenida al Tower Bar y una cena en la "Osteria della Pagnazza".

Fig. 63. Imágenes promocionales del portal de ofertas Letsbonus recibidas por correo electrónico. Fuente: elaboración propia a partir de la promoción de Letsbonus.com.

Sin embargo, el capitalismo busca la manera de subyugar a todos los sujetos bajo un molde estándar, hegemónico,

(...) cuyos gustos estén estandarizados y puedan modificarse y estandarizarse fácilmente. Necesita hombres que se sientan libres e independientes, no sometidos a ninguna autoridad, principio o conciencia moral –dispuestos, empero, a que los manejen, a hacer lo que se espera de ellos, a encajar sin dificultades en la maquinaria social –; a los que se pueda guiar sin recurrir a la fuerza, conducir, sin líderes, impulsar sin finalidad alguna –excepto la de cumplir, apresurarse, funcionar, seguir adelante. (Fromm, 2007, p. 116)

Fromm, coincide en su propuesta con la lógica de consumo que otros autores como Giles Deleuze y Felix Guattari defienden en su texto *El Antiedipo* (1998) donde el capitalismo se presenta como una maquinaria envuelta en una producción constante pero no saciante.

Uno de los ensayos más lúcidos acerca de cómo el amor ha ido fraguando su propia entidad dentro del sistema capitalista y viceversa es el propuesto por Eva Illouz en *El consumo de la utopía romántica* (2009). El texto, conecta con un magnífico pulso directo, claro y crítico, como la institución del amor se ha involucrado en la dinámica de mercado y cómo el amor se ha transformado en un paradigma liberador social e individual, “en un elemento íntimo e indispensable del ideal democrático de la opulencia que acompañó el surgimiento de los mercados masivos, con lo cual ofrece una utopía colectiva que trasciende y atraviesa todas las divisiones sociales” (2009, p. 18). Illouz comienza su análisis señalando que a pesar de que en las lógicas de mercado los bienes son fácilmente intercambiables y consumibles, en el capitalismo del amor, la persona a la que se ama aparece como única e irremplazable. La concepción clásica de que “el amor romántico no es racional sino irracional, no es lucrativo sino gratuito, no es utilitario sino orgánico, y no es público sino privado” (Illouz, 2009, p. 19) ha ido demarcando su carácter trasgresor, como ya se ha señalado. Dejarse llevar por el amor puede conllevar la falta al bien comunitario. Tristán violó las normas del vasallaje igual que el amor entre Katherine Clifton y el conde Almásy en *El paciente inglés* (1996) hace que los alemanes nazis obtenga los mapas geográficos necesarios para dominar el norte de África. Visto de este modo, “el amor romántico avala la prioridad de los sentimientos por encima de los intereses sociales y económicos” (Illouz, 2009, p. 28) y no existe nada más peligroso para el *status quo* que la subversión individual e individualista. Una chispa prende rápido un fuego. Eva Illouz continúa con su argumento en esta línea, al sugerir que “al proclamar la supremacía de las relaciones humanas gobernadas por la entrega desinteresada del propio ser, el amor (...) abre la posibilidad de un orden social alternativo” (2009, p. 29). Así, se puede entender que los poderes insertos en la lógica capitalista intentan la estandarización y la homogeneización del discurso amoroso en unos límites normativos para evitar, precisamente, el descontrol que el amor desinteresado pueda generar.

El ideal del amor romántico bajo la lógica capitalista y consumista no puede ser sustituido en su contenido, es decir, los valores de pureza e idolatría hacia el ser querido y la eternidad del amor mismo no pueden subvertirse, anularse y hacerlos desaparecer del imaginario simbólico social. Sin embargo, sí pueden ser empleados en favor de los intereses del mercado. Las sociedades capitalistas convierten en cierta medida el modo de vida de los sujetos en una exhibición ostentosa y continua de las mercancías. El sujeto no sólo debe ser feliz, debe mostrarse feliz para poder despertar en el que lo ve la necesidad de sentirse así. “Lo que son nuevos no son los sentimientos *per se*, sino la creciente *visibilidad* de la *conducta* romántica” (Illouz, 2009, p. 57) (énfasis en el original) y con ello, las formas amoratorias del contacto físico como lo besos, los abrazos o las caricias, y su contrapartida como las discusiones, se deslizan del ámbito privado y doméstico a la esfera pública y mediática. No es raro comerciar con los sentimientos ni con las relaciones. A día de hoy observamos con normalidad las exclusivas vendidas a revistas y cadenas de televisión para conocer las historias de amor y desamor de algunos personajes públicos o celebridades.

Esta lógica que subyace en las imágenes del amor explotadas a partir del siglo xx en los medios, el cine, la publicidad y, cómo no, en los cómics, han mostrado la elocuencia de los recursos de la sociedad de mercado para manifestar lo verdaderamente atractivo del amor. Con este principio rector, donde la publicidad promete una experiencia más que un producto, la joven pareja compra algo juntos, pongamos por ejemplo una cama, y asigna un valor especial: *nuestra* cama. Cada uno puede tener un lado determinado, cada uno tendrá su almohada y todo el requilorio que aderece el espacio será pensado para generar un espacio propio de la pareja (propio, pero estándar, de acuerdo con lo que una alcoba de enamorados debe ser). Y esa cama será siempre, en mayor o menor medida, la cama de ambos. La descripción que hemos hecho con este simple ejemplo, responde a una de las causas principales que Eva Illouz arguye como transformación del significado del amor en la sociedad capitalista, “la romantización de los bienes de consumo” (Illouz, 2009, p. 53). Todo es susceptible de representar el amor si se reviste de los elementos adecuados. Illouz lanzará en su ensayo una de las dudas más recurrentes en los estudios culturales interesados en la comprensión del amor.

¿[E]l amor romántico es una utopía, en el sentido de una categoría imaginaria que articula valores alternativos a los del mercado y el intercambio de bienes? ¿O se trata de un sistema ideológico funcional a los intereses del capitalismo? (Illouz, 2009, p. 198).

Posiblemente ambas cosas. Las misma Illouz señala unas líneas más adelante que las formas de control y coerción de la práctica amorosa no se limitan únicamente a las estructuras hegemónicas institucionales. Lo que ocurre es que las presiones que el sistema capitalista puede ejercer y provocar son más opacas. (cf. Illouz, 2009, p. 199). Es decir, las estrategias que se despliegan tanto por la sociedad capitalista como por otras

fuerzas de control social son más invisibles por la abstracción en sus formas, porque no se puede ejercer una oposición tan firme como cuando la oposición está encarnada en un individuo específico. Lo que parece que ocurre con nuestra concepción socialmente aceptada del amor es, según Illouz, que la ficción construida sobre los cimientos del consumo amoroso ha colonizado la experiencia real del amor. La capacidad del relato amoroso para dar forma a las emociones convenientes e inconvenientes a sentir en las distintas fases del amor es algo que ya se había vislumbrado en apartados anteriores, especialmente cuando hablábamos de la aparición del público y la reconfiguración emotiva de finales del siglo XVII. El trabajo de análisis de Illouz con respecto al consumo e incorporación del relato romántico a la experiencia vital real tuvo dos fases. Por un lado, analizó las respuestas de los sujetos participantes ante tres relatos de ficción romántica de distinta índole para observar qué interpretación se incorporaba tras el consumo de aquellos relatos románticos. En una segunda fase, solicitó a los participantes que contasen su experiencia romántica más memorable. Lo que el estudio de Eva Illouz demostró en la primera fase tras sus encuentros, entrevistas y análisis con los participantes de su caso de estudio, fue que tanto los marcos modélicos del amor idílico (el propio de las narraciones de ficción) así como el modelo del amor realista (como aquel que se resiste a creer la representación ficcional del romance) son convocados y utilizados por los sujetos. Es decir, aunque se es consciente de la falacia del relato amoroso, se gusta de creer que es factible y posible sentirlo y desarrollarlo en las propias experiencias románticas. Sin embargo, cuando la socióloga llevó a cabo la segunda fase de su trabajo, donde solicitaba a los participantes que rememorasen su historia de amor, todos acudían a esquemas narrativos basados en el principio del amor a primera vista. Esto indicó a Eva Illouz que el modelo basado en la fantasía resultaba más prominente que el realista. Según ella misma exponía tras el análisis:

Todos estos ejemplos nos permiten afirmar que, como autor, el yo romántico narra sus experiencias más memorables imitando la estructura temporal altamente ritualizada de las historias de amor creadas por los medios masivos (...) Se tratan de acontecimientos que suceden rápido y que surten un intenso efecto sentimental en los protagonistas (Illouz, 2009, p. 227)

En el siglo XX se fue refinando una idea del amor asociada a un cierto atractivo. Esta suerte de *glamour* sugiere que el amor es una experiencia fantástica que conlleva experiencias fantásticas y emociones intensas, además de presentar una exclusividad vital. En la dinámica en la que las estructuras hegemónicas formalizan nuestra imagen e ideal del amor, los medios cumplen un papel fundamental. Probemos a introducir la palabra “amor” en un buscador de imágenes de Internet (fig. 64) y los resultados nos dan una imagen bastante clara del predominio de ciertas imágenes que reafirman lo que se ha venido señalando.

Coincidiendo con la postura defendida por los autores a los que hemos acudido,



Fig. 64. Imágenes que aparecen al introducir en Google la palabra "amor". Fuente: Buscador Google/elaboración propia.

estas imágenes convencionales construyen y reconstruyen bajo sus propios códigos estilizados la imagen del amor. Habitualmente, estas elaboraciones amorosas sitúan en primer plano principios claros de enamoramiento como ejes particulares y centrales de su articulación —eternidad, juventud, predestinación, rapidez, etc.—, dando un mayor peso específico a la pasión en su conceptualización (cf. Illouz, 2009, p.231). La conclusión de la combinación de todas las cuestiones históricas y sociales que han ido fraguando de algún modo el consumo del relato amoroso deviene en una articulación del amor bajo una lógica postmoderna. Zygmunt Baumann alude recurrentemente en su colección de ensayos sobre la sociedad líquida a la progresiva ausencia de dedicación temporal y de atención a las cuestiones del mundo real. El tiempo es algo tan valioso que invertirlo supone una pérdida, algo inútil y poco rentable. Como denuncia Baumann (2003) las nuevas sociedades líquidas intensifican las necesidades del aquí y ahora, algo que también señala el divulgador Nicholas Carr en *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* (2011).

En la nueva estructura social postmoderna, la idea del *gran amor para siempre*, se ha desdibujado. Aunque aún se sueña con él, lo que se fomenta y se busca es el momento del enamoramiento —la primera fase mucho más intensa y química— de ese gran amor. Lo que Eva Illouz ha venido considerando el “amorío” (2009, p. 232). El nuevo formato de este amor postmoderno, renuncia a las grandes tragedias. Los impedimentos están, pero son salvables con algo de esfuerzo porque así la recompensa parece más grata. El “amorío” tiene una estructura mucho más asequible ante la sociedad de consumo, ya que se compone de una sucesión de momentos breves pero intensos, acomodados a la lógica de consumo que el tiempo de la sociedad postmoderna, con su ritmo vertiginoso permite. Pero esta fragmentación no libera más bien esclaviza y constriñe al sujeto inscrito en esa lógica porque al final acaba siendo incapaz de trascender el momento presente y la ficción idealizada de la que deviene el sentimiento del aquí y ahora.

2.4.2.3. El amor como una cuestión de género.

Lalzo Pearlman: ¿Tú sabes lo que significa ser mujer?

Mujer: No puedo decirlo con palabras, pero lo noto.

Lalzo Pearlman: ¿Tiene que ver con los pendientes?

Mujer: No.

Lalzo Pearlman: ¿O con el lápiz de labios o el rímel?

Mujer: No.

Lalzo Pearlman: Entonces, ¿por qué los llevas?

Mujer: ¡Porque finjo!

***Fake Orgasm* (2010)**

La película *Fake Orgasm* (2010) dirigida por Jo Sol cuenta en formato documental la historia del prestidigitador del género Lazlo Pearlman. La película se inicia con una

secuencia en la que distintas mujeres en primerísimos planos gimen con gestos de placer frente a un micrófono. Las imágenes de estas mujeres se alternan con la imagen de un corpulento maestro de ceremonias que se prepara para salir a escena en un ambiente de cabaret decadente. Frente al espejo, el hombre comienza una presentación monologada acerca de lo que los asistentes al espectáculo van a presenciar, respuesta lógica a las mujeres gimientes anteriores: “¡Bienvenidos al concurso de falsos orgasmos!”. Continúan las secuencias. Una mujer comenta que para ella es más fácil fingir un orgasmo que conseguir uno real junto a su compañero, el público ríe con los comentarios, todo parece un juego pícaro. Concluido el concurso, Pearlman se dirige al público para preguntarles qué significa fingir, cuestionando qué significa ser mujer u hombre, cuál es el rol que los géneros masculino y femenino tienen en sus vidas, en la vida en general y si no son estas formas meras ficciones construidas para la adaptación de la vida en sociedad. Las respuestas *lógicas* comienzan a aparecer entre el público. Un hombre comenta que las mujeres son más emocionales. Otro personaje comenta que los hombres no deben llorar y las chicas deben sonreír, ser dulces. Las madres regalan Barbies a las niñas para que sean conscientes de que son mujeres y de lo que se espera de ellas. La articulación en torno a la construcción de género se hace palpable para el espectador y se visibiliza una estructura normativa bipolar, jerárquica, entre el hombre y la mujer y sus respectivas mitologías. Entonces, como en los giros dramáticos de los mejores relatos, Perlman da el golpe de efecto. Comienza a bailar mientras se desviste poco a poco hasta que queda desnudo de espaldas al público. Unos segundos después se gira y muestra su sexo femenino a la audiencia diegética y extradiegética. El cortocircuito se ha producido. Lazlo Pearlman tiene una generosa perilla, vello en el torso, la espalda ancha, la cabeza rapada, numerosos tatuajes, las manos grandes, no tiene pechos... ¿Cómo puede un individuo tan masculino tener vagina? Es la pregunta silente que surge. Como el propio Pearlman señala en el metraje, durante los 30 segundos que dura el *shock* tras el desvelamiento de su cuerpo, el cerebro imagina otras posibilidades que escapan al binarismo genérico-sexual que participa en casi todas las sociedades y de sus diferentes conciliaciones sociales.

El mensaje que el artista transgénero busca lanzar mediante sus piezas artísticas, *happening* y *performance*, es que no debemos considerar como naturales las convenciones de género sino que se tratan de construcciones sociales que jerarquizan y delimitan el mundo en grupos de pares antitéticos. Lo bueno se distingue de lo malo. Lo puro de lo impuro. Lo femenino de lo masculino. Si lo que se presenta, lo que se ve, no tiene identificación posible con los cánones establecidos por la normatividad instaurada social y culturalmente, se intentará encauzar la desviación. Empíricamente la cultura transexual e intersexual, insertos dentro del discurso académico en la teoría Queer, han mostrado claramente cómo las categorías de género y las clasificaciones sexuales que históricamente se invisten como naturales son sólo taxonomías oportunas y estratégicas generadas por los individuos que componen un determinado colectivo o

sociedad. La comprensión del género como una estructura y una arquitectura política ha abofeteado, de este modo, el discurso biologicista y naturalista de la ciencia, aunque muy posiblemente el golpe no ha herido de muerte.

Retomemos por un instante el anterior ejemplo de la obra de *La Historia de la Marquesa-Marqués de Banneville*. El relato fue atribuido a Charles Perrault, conocido autor de *La Bella Durmiente del bosque* o *Mamá Ganso* (1697). La representación de género que se lleva a cabo en el cuento de los jóvenes marqueses, sin embargo, dista mucho de los roles normativos que las dos últimas obras citadas promovían. La cuestión sobre la que la profesora de literatura francesa Joan Dejean llama la atención en la introducción a este pequeño cuento es que la autoría de la historia es compartida entre Perrault y dos personas más. Por un lado, una mujer, su joven sobrina Marie-Jeanne L'Hérier que ya empezaba a despuntar como escritora de cuentos populares. Por otro, un experto en travestismo de la época, el abad François-Timoléon de Choisy, que nunca ocultó su fruición por el cambio de atuendo de hombre a mujer (Dejean, 2004, p. xix). Con esto, el triplete ponía en entredicho en 1695, fecha de publicación de primera versión del cuento de la *Marquesa-Marqués*, el empleo de categorías fuertemente establecidas hasta el momento como eran la del escritor, la escritora y la escritura de mujeres, esta última regida por un género femenino doblegado. El uso de los ejemplos tanto de la obra de Pearlman como la de la *Marquesa-Marqués* nos ayuda, por un lado, a presentar la enquistada cuestión acerca de la asignación de roles de género tanto en la superestructura social como en la práctica diaria. Ésa que hace que nos resulte increíble que en el s. xvii un cuento sobre travestismo tuviera éxito y además fuera escrito por una joven, un hombre heterosexual y un clérigo al que le gustaba vestirse de mujer. Por otro lado, los casos expuestos, ayudan a focalizar cómo existe todo un extenso conjunto de estrategias que se ponen en práctica para establecer ámbitos adecuados para hombres y mujeres así como productos adecuados para los diferentes géneros. La idea del rosa para las niñas y el azul para los niños, de los coches y las muñecas, de la acción y las sonrisas flemáticas. En estas estrategias de distribución el concepto de *habitus* de Pierre Bourdieu y el de “consentimiento” de Antonio Gramsci (1981) cobran especial sentido.

Pierre Bourdieu, planteaba en su obra *La Distinción* (2006), el concepto de *habitus* como la inercia que llevaba a los diferentes grupos sociales estamentales a reproducir y perpetuar sus prácticas sociales sin contaminarse por aquellas que no eran consideradas adecuadas. En este planteamiento, las instituciones sociales aparecen como fuerzas que procuran la perpetuación de ciertas nociones, conductas y espacios que ayudan a organizar los diferentes grupos sociales para una mejor estructura según, precisamente, los criterios de las élites. Desde otro ámbito disciplinar, el educador Apple señala esto mismo al afirmar que

No es simplemente que nuestro orden económico «cree» categorías y estructuras de sentimiento que saturen nuestra vida cotidiana. Además de

esto tiene que haber un grupo de «intelectuales» que emplee esas categorías y les dé legitimidad, que hagan que las formas ideológicas parezcan neutrales. (Apple, 1986, pp. 22-23).

Es decir, ha de existir un proceso de perpetuación que asiente constantemente las creencias y valores dominantes. Por este motivo, el bien vence al mal en las películas *mainstream* de Hollywood y por eso el amor triunfa sobre todas las adversidades sociales, aunque ello no lleve asociado un final feliz necesariamente. Siguiendo esta lógica, algunos deportes, la mecánica, la caza, las matemáticas, la ingeniería o la medicina parecen ser tareas históricamente reservadas para los varones mientras que la danza, la naturaleza, la lectura, el lenguaje, la educación o la enfermería, por ejemplo, han supuesto tareas históricamente asociadas al género femenino. Pero recordemos que la historia es un proceso de construcción definido por unos sujetos determinados. El reparto de tareas apropiadas para unos y otros no es en absoluto un asunto baladí. En este caso, la jerarquización entre hombres y mujeres es algo que se ha venido debatiendo *hilo tempore* en los principales focos de debate crítico. La existencia de una delimitación de espacios y del desempeño de tareas, según Bourdieu ayudan a perpetuar los valores que los distintos grupos sociales establecen y minimizan, así, el riesgo de descentralización del poder de unas clases a otras, de unos grupos a otros.

Por su parte, la idea del concepto de “consentimiento” de Antonio Gramsci, postula desde la teoría política que la dominación de unos sólo es posible si los dominados aceptan, es decir, consienten en algún punto la dominación. Esta sumisión no tiene porqué ir ligada a los conflictos, basta con que el aparato de dominación o de investidura de poder sea entendido como algo positivo. Por ejemplo, muchas aplicaciones móviles se presentan como la mejor manera de estar *conectados*. Sin embargo, al instalarlas y usarlas se acepta, tanto el tráfico y uso de datos del usuario, como la necesidad impuesta de estar *conectado*. El nuevo contexto muestra que estas cuestiones son buenas y válidas y por eso se efectúa el consentimiento social. El pensamiento hegemónico y las prácticas asociadas al mismo invisten con honores a un determinado grupo y le otorga legitimidad para establecer un discurso dominante “apto” que intensifica la calidad de sus perfiles de autoridad (bien sean dirigentes, intelectuales o líderes de opinión). La estructura promovida aspira a crear y perpetuar cierto tipo de civilización. De este modo, los discursos hegemónicos pautan los límites en la movilidad de aquellos que se encuentran en los espacios liminales de las prácticas de poder. Estos reductos sociales pueden o asumir el *facto* hegemónico como verdadero o cuestionar su naturalización convencionalizada.

Bourdieu, desde la Sociología y Gramsci, desde la Filosofía y la Teoría Política, presentan una hermenéutica de los procesos de dominación a través de las dimensiones culturales y políticas, respectivamente. En este espacio de dialécticas de poder es donde el concepto de género como construcción social y agente político cobra una especial relevancia.

La noción de género ha sido ampliamente discutida desde la teoría feminista a lo largo de las últimas décadas, pero quizá, Judith Butler sigue siendo una de las autoras fundamentales para entender las complejas implicaciones políticas e ideológicas que el cuestionamiento de género supone. En su obra *El género en disputa* (2007), Butler establece el carácter construido del género desbordando los paradigmas naturalistas y situando la cuestión de género como un asunto estrechamente relacionado con el poder.

Desde el ámbito académico así como en los medios de comunicación se habla de manera habitual de violencia de género, igualdad o desigualdad de género, discriminación por género, etc. A pesar de ser un término recurrente, el vocablo en estas y otras expresiones referidas hace más bien alusión a un tipo de persona determinada: las mujeres. El término *género* parece un maravilloso concepto aséptico que integra todos los sexos biológicos posibles (hombres, mujeres, intersexuales, transexuales, etc.) y todas las sexualidades posibles (heterosexualidad, homosexualidad, bisexualidad, pansexualidad...) ¹¹⁵. De esta manera, el género favorece que la construcción de la identidad sea menos crítica en relación con el sujeto y la sociedad. El término *género* se transforma así en un concepto comodín que además luce bien en los distintos contextos de uso en que se emplea porque aparentemente es imparcial y permite que todo individuo pueda inscribirse bajo el concepto sin que pueda existir ningún tipo de discriminación o marginalidad. “La crítica postmoderna describe las narraciones de género como ficciones totalizadoras, que crean una falsa unidad a partir de elementos heterogéneos” (Lamas, 1999, p. 102). El género parece no estar sexuado. Sin embargo, la acepción más extendida de la palabra es la que la resume como una construcción social que aglutina una amplia diversidad de prácticas, maniobras y estrategias que la cultura genera en función del principio binario de oposición sexual entre hombre y mujer (Lamas, 1999, p. 85). O, como Joan W. Scott ha propuesto, “el término género forma parte de una tentativa de las feministas contemporáneas para reivindicar un territorio definidor específico, de insistir en la insuficiencia de los cuerpos teóricos existentes para explicar la persistente desigualdad entre hombres y mujeres” (1990, p. 43). Parece que no cabe posibilidad de engaño; al igual que el resto de formas discursivas sociales, el género también está marcado.

En el marco del deconstructivismo, parte de la teoría feminista encuentra un caldo de cultivo perfecto para sus pretensiones. La toma de conciencia de la visión posmoderna acerca de las construcciones sociales (cuyo lema parte de que todo es representación y construcción) favorece el discurso acerca del género pues permite cuestionar de manera sólida, desde la teoría, la conformación de categorías tales como

115 Algunos autores, como la activista y filósofa Beatriz Preciado, abogan precisamente por la abolición de toda calificación de género. Preciado considera la propia constatación de la existencia del género una demarcación categorial que compartimenta a los individuos dentro de unas jerarquías sociales establecidas previamente que ciñen a los sujetos a determinados modos de acción, comportamiento o incluso apariencia.

hombre/masculino o mujer/femenino históricamente asentadas e inmutables. Es decir, permite desde distintos posicionamientos intelectuales embestir la organización dual de la sociedad entre grupos de pares opuestos. De igual modo, géneros que con anterioridad habitaban espacios liminales, abyectos según el propio sistema social organizador, se circunscriben a la protesta del binarismo normativo que la estructura social androcéntrica había favorecido durante tanto tiempo. Esto ha favorecido la visualización no sólo de las mujeres sino también de homosexuales, intersexuales o transexuales, por ejemplo. A lo largo de su configuración como categoría analítica el concepto de género se ha revelado, en último término, como una categoría política, de poder de un colectivo frente a otros, de un discurso frente a otros, de un prisma de observación del mundo frente a otros (López Díez, 2004, p. 112). Es decir, hablar acerca del género en un sentido amplio o de feminismos de manera general, es hablar de propuestas que aspiran a desestabilizar los relatos totalizadores acerca de las prácticas sociales de lo que se presupone como masculino o femenino. Se trata de subvertir las ideas preestablecidas acerca de lo que debe significar ser hombre o mujer y de las relaciones que deben existir entre los diferentes géneros, más allá de la búsqueda de una identidad femenina o masculina que defina los sujetos insertos en estas prácticas de trasvase de poder. Con respecto a esto, la cultura, como reflectora y productora de significados tiene mucho que decir ya que permite un acercamiento a las prácticas sociales, a los espacios reservados a unos y otros, a las formas de producción cultural y de participación social... En definitiva, el análisis de los textos producidos por una determinada cultura ofrece, en lo relativo al género, su construcción y su organización, una información inestimable.

Aunque la gran mayoría de la producción literaria científica ubica las diferencias entre hombres y mujeres en una posición doméstica, esto es, generadas desde la propia estructura jerárquica de la familia (Friedman, 1974), otros trabajos señalan que no sólo el núcleo social primario es el encargado de crear distintos estamentos de poder en las relaciones intergenéricas e intragenéricas. En este sentido, son muy interesantes las aportaciones que Browyn Davis realiza en su obra *Sapos y culebras y cuentos feministas* (1994). Su investigación consistió en la observación participante de varios grupos de niños escolarizados en distintos centros de preescolar en Australia. La muestra de Davis comprendía niños provenientes de diferentes clases y etnias que facilitaba una visión bastante acertada del contexto multicultural australiano. La autora analizó cómo las referencias que tomaban los niños y niñas acerca de lo que significa ser hombre o ser mujer, o de los ideales de masculinidad y feminidad, son producidos no sólo por la educación de los padres, sino por un número ilimitado de símbolos, comportamientos, esquemas y modelos naturalizados y socialmente aceptados que inyectan desde el momento de nacer. La idea de una pre-existencia de binarismo hombre/mujer y la necesaria adscripción de cada individuo a una de estas dos categorías biológicas es algo que sobrepasa el control materno y paterno. Relacionado con esto, la cuestión

vital a resolver para la filósofa Amelia Valcárcel no es “saber qué es lo esencialmente femenino sino por qué se supone que tal esencialidad existe y qué imagen del mundo se sigue de aceptarlo. Porque lo femenino funciona coordinadamente con la aceptación del otro miembro del par, lo masculino, que no se pone en entredicho” (1994, p. 31)¹¹⁶. Si, parafraseando el *dictum* de Simone de Beauvoir, “una mujer no nace, se hace”, ¿es posible que esta acción también se dé del otro lado de la moneda? Si el proceso de formación de la identidad y reconocimiento del sujeto se articula mediante múltiples referentes y sus opuestos (*yo soy* y *yo no soy*) y mediante infinidad de prácticas (*yo hago* y *yo no hago*), ha de sugerirse que el género se formula en un *continuum* que también obedece a intereses concretos. Existen voces desde la teoría de género que cuestionan la necesidad de demarcación de un estatuto femenino y de su funcionalidad a la hora de contrarrestar la dominación masculina (*vid.* Bourdieu, 2000; Butler, 2007). Efectivamente, a lo largo de la historia el sexo masculino, privilegiado en todos los ámbitos de poder, no ha necesitado ningún tipo de aclaración, delimitación ni definición categorial. Porque “lo tácito, lo que se sobreentiende, lo femenino que se comprende –y se pierde– en el pronombre masculino mal llamado “genérico”, lo que va sin decir en el discurso patriarcal tradicional, ha mantenido a la mujer en silencio” (Nichols, 1991, p. 2).

La posición beligerante del feminismo inicial proclamaba la separación de las mujeres como el otro sexo que necesitaba un reconocimiento histórico, político y social negado durante largo tiempo. La revisión feminista de la historia del arte, de la ciencia experimental, la música o de la literatura, por ejemplo, mostró cómo las mujeres habían destacado en áreas de conocimiento que el discurso paternalista y androcéntrico de una Historia (con mayúsculas) había permitido ensombrece y silenciar. Esta reivindicación llevó consigo el conflicto de requerir una definición exacta de lo femenino o de la mujer en tanto se presentaban cualidades distanciadas del sujeto masculino. La mujer, en

116 La socióloga e investigadora María Jesús Rosado Millán, ha planteado desde el blog de la Fundación para la Investigación Social Avanzada el concepto de “feminismo del punto medio”. En la reflexión articula la idea de un feminismo en la que hombres y mujeres tienen las mismas capacidades y por tanto pueden desempeñar las mismas tareas. Desde un posicionamiento en contra del discurso biologicista, defiende que las conductas son moduladas socialmente según el constructo jerárquico de la diferencia sexo/género y de ahí que tanto hombres como mujeres se comporten de manera diferente y asuman esa diferencia como normal. El feminismo del punto medio defiende que mujeres y hombres han de encontrarse “en la mitad del camino que ambos colectivos tenemos que andar para (...) mirarnos de frente, a los ojos” (Rosado, M., 27 de agosto de 2014, *El feminismo del punto medio* [mensaje de un blog] Recuperado de <http://blog.isdfundacion.org/2014/08/27/el-feminismo-del-punto-medio/>). Aunque nuestra postura está de acuerdo con la idea de la equidad, se descubre la trampa de la bipolaridad nuevamente. Al aceptar la alteridad de lo femenino y masculino y su encuentro en el punto medio se ratifican las divisiones por pares. Hay que aceptar la alteridad sin más. Presuponer que no existen unas categorías rígidas de femenino o masculino, sino que todos somos distintos en la manera en que una mujer es distinta a otra, un hombre a otro, un hermano a su hermana, su padre o su madre, un sujeto X a un sujeto Y. Una vez aceptado que existen diferencias, hay que repensar el uso que de la diferencia se hace (tanto por unos colectivos como por otros) y asumir que las distintas fórmulas y estructuras de poder son las que regulan socialmente estas diferencias asentando lo óptimo de lo desechable según el interés que mueva la acción. Y aceptar también que los mismos colectivos e individuos utilizan las conductas asociadas a los roles de género en su propio beneficio como tácticas de resistencia.

principio, debía ser algo diferente al hombre para poder generar su propia identidad. Pero la contrapartida de esta intención de escisión tiene su réplica en la advertencia que Pierre Bourdieu realiza en su obra *La dominación masculina* (2000) cuando plantea que

los dominados aplican a lo que les domina unos esquemas que son el producto de la dominación o, en otras palabras, cuando sus pensamientos y percepciones están estructurados de acuerdo con las propias estructuras de la relación de dominación que se les ha impuesto, sus actos de conocimiento son, inevitablemente, unos actos de reconocimiento, de sumisión (p. 26).

Si la definición de lo masculino se realiza históricamente por oposición a lo femenino, en los albores y apogeo del movimiento feminista (años 60 y 70) la definición de lo femenino utiliza la misma estrategia, lo cual no hace sino reforzar la diferencia, el carácter de “Otro” que se supone ya a “lo femenino” en oposición con “lo Mismo”, en este caso “lo masculino” (Foucault, 2002). Esto se ha traducido en numerosas manifestaciones reactivas ante comportamientos o prácticas que participaban únicamente en un ámbito femenino. La maternidad o el amor, por ejemplo, han sido dos de los campos más conflictivos a este respecto. Una mujer, de manera socialmente natural está abocada a la maternidad. Actualmente, la mujer sigue sintiendo presiones para ser madre, antes o después, pero no sin antes tener una formación igual o mejor que la del varón, ser independiente, justificar su valía y encontrar un trabajo lo suficientemente digno como para mantener a su familia. Si además se consigue siendo joven y bonita, tanto mejor. ¿Es esto una verdadera conquista de igualdad? Aunque actualmente se han conseguido muchos logros en la lucha por la igualdad de género, este conflicto continúa activo. La mujer, como el segundo sexo, como el *otro* del género, necesita continuamente reafirmar su presencia en tanto en cuanto el orden estructural de la sociedad sigue manteniendo estrategias de diferenciación basadas en una asunción asimétrica de poder. En septiembre de 2014 una noticia abrió el espacio de informativos de un programa radiofónico: por primera vez una mujer era la encargada de dirigir al equipo masculino de Roland Garros de tenis. La información había levantado resquemor no sólo entre los propios jugadores, sino entre distintos líderes de opinión en el mundo del deporte. No había precedentes de nada parecido en España y rápidamente se avivó el debate ante los problemas que podía generar que un género asumiera un rol que, en apariencia, se alejaba de lo que le correspondía socialmente. Más allá de si la elección fue o no la correcta por los propios méritos profesionales de las partes implicadas, el asunto apuntaba a que el conflicto acerca de los ámbitos de poder entre hombres y mujeres no está resuelto. El escozor que produce la aparición de un “otro” social (el que sea) dentro de un espacio no legitimado históricamente y socialmente queda plausible y hace que nos cuestionemos hasta qué punto se han superado las trabas intergénero.

No se trata tanto de saber si las mujeres son o no, efectivamente, diferentes en términos biológicos, porque en estos términos todos y cada uno de los individuos que

pueblan el planeta lo son, sino más bien en desvelar si estas diferencias se producen con una intención clara de sometimiento a otro género que, habitualmente no es cuestionado, el sexo masculino. La historiadora Joan Scott establece activamente que para encarar esta situación se debe “prestar atención a los sistemas simbólicos, esto es, a las formas en que las sociedades representan el género, hacen uso de éste para enunciar las normas de las relaciones sociales o para construir el significado de la experiencia” (1990, p. 38). Bajo estas premisas, el cuestionamiento de los mensajes en los medios de comunicación, como la punta del iceberg de la manifestación del orden simbólico social, aparece como la herramienta más eficaz y operativa en la denuncia del dimorfismo parcial e injusto (en muchos casos) de los géneros. “La mirada con la que las industrias mediáticas han construido la realidad [...] ha sido la mirada androcéntrica; no está demostrado que sea mejor ni peor que otra mirada; sólo nos afirma que se ha realizado desde quien ha detentado tradicionalmente el poder” (López, 2004, p. 112). Durante siglos, vemos que el amor y los sentimientos han ido fraguando espacios para lo femenino y la mujer. Aunque parezca absurdo en pleno siglo XXI conservar algunas creencias sociales acerca de los géneros, lo cierto es que en el terreno del amor, el asunto se vuelve mucho más escurridizo. La saturación de imágenes y procesos de comportamiento que rigen nuestra construcción modélica del amor pasa por distinguir la experiencia amorosa de manera diferente entre hombres y mujeres y por tanto, como otra forma más de organización social, política y de consumo. Pasa, también, por marcar que las mujeres han de amar y llegar a un nivel de altruismo en el amor que puede llegar a parecer absurdo, pero que no pesa ni a quien renuncia ni a la sociedad que acoge esa renuncia. La misma tradición literaria ha logrado perpetuar la idea de la mujer cuyo único objetivo es lograr el amor. Pilar Sanpedro (2004) enumera algunas como Melibea, Ana Karenina o Madame Bovary. Todas ellas grandes mártires del amor que buscan la sublimidad y felicidad entorno a la idea romántica del amor pasional, la mayoría de las veces imposible y envuelto en un fatal desenlace. No es de extrañar entonces, que la formación social a la que las mujeres son sometidas desde que son niñas gire alrededor de estas premisas y que, por ello, se sientan más propensas socialmente a pensar en el ideal amoroso. Las mujeres han de ser bellas para poder ser amadas, han de ser femeninas para ser deseadas por el hombre, han de ser abnegadas y fieles y anhelar la maternidad porque se trata de consumir y dar amor pero, sobre todo, han de ser desgraciadas para que su biografía llegue a los anales de la historia.

La investigadora Sara Mateos Silleros sitúa el poder simbólico como eje esencial de la construcción social y política de las diferencias de género, pero también de cómo los sujetos asumen esas diferencias, es decir, el modo en que los individuos sociales articulan sus percepciones. El poder simbólico “actúa a través de las normas sociales, de las pautas de comportamiento, de los roles, de los modelos, de los ideales y valores, en definitiva, de la construcción de la cultura” (Mateos, 2013, p. 298). En este corolario tan complejo se entremezclan los discursos e intereses sociales, políticos y científicos

favoreciendo una construcción que aparece como correcta, normativa y verdadera de las cosas, y cómo no, del amor. Los acuerdos pertinentes, tácitos o efectivos —como las leyes— dirigen las formas y modelos de socialización de sus miembros. Es cierto que una mujer no tiene porqué estar abocada al matrimonio, ni a la maternidad, ni tan siquiera al amor, pero no es menos verdadero que *lo social* (como ente superestructural que define la correcta inserción en el contexto) dirige el camino que las chicas, las jóvenes y mujeres parecen tener que recorrer. La mejor manera de conducir socialmente lo adecuado o inadecuado es a través de modelos conductistas. Si el sujeto lo hace según las normas obtiene un premio, si no un castigo. Si una chica se comporta de manera adecuada, comedida, fomenta su belleza y sus virtudes, obtendrá un buen esposo y así con cada uno de los objetivos que se proponga. Esta sistematización, sin embargo, no se produce de manera evidente la mayoría de las veces y los refuerzos positivos o negativos se logran de manera mucho más sutil y subliminal como es el caso de las narraciones de ficción en los cómics de temática amorosa.

2.5. El cómic de temática amorosa.

Cuando se ama, la vista del ser amado tiene un carácter de absoluto que ninguna palabra, ningún abrazo puede igualar: un carácter de absoluto que sólo el acto de hacer el amor puede alcanzar temporalmente.

John Berger, *Modos de ver*

Con quien más trabajo, y con quien más trato es con mujeres. Hay un montón de cosas que percibes: qué leen, qué les interesa, y a veces pensaba “¡es que somos idiotas! ¡Estamos despreciando a más de la mitad del público, que encima son las que más leen!”.

Carlos Portela. Entrevista en www.zonanegativa.com

En este camino trazado levemente —y brevemente— sobre las coordenadas del complejo mapa de las bifurcaciones y cruces existentes entre el cómic, la narrativa y el amor hemos llegado a un punto de inflexión en esta investigación donde nos disponemos a presentar el estado de la cuestión del cómic femenino. Como se ha podido observar con lo expuesto hasta ahora, la conceptualización del cómic en términos finitos es compleja así como su concepción y articulación como un relato. Esto se debe tanto por la diversidad existente en las aspiraciones teóricas que se han aproximado al cómic así como en su particular construcción verbo-icónica que enriquece las diferentes aproximaciones epistemológicas sobre las que asumir la investigación en cómics. También, hemos conectado la forma de organizar el conocimiento y de expresar la realidad fenoménica que nos rodea con estrategias y circunstancias ancladas a determinismos e identificadas mediante la prospección de la crítica postmoderna centrándonos, sobre todo, en la construcción de la noción de género, la asignación de roles de femenino/masculino y la articulación del amor como recurso de organización de las relaciones entre seres humanos.

Comenzamos a cerrar nuestra mirada hacia el producto definido como cómic romántico, cómic de amor, de romance o sentimental. Es decir, nos centramos ante

el género¹¹⁷ específico que, en el mundo del cómic, parece albergar estos ideales del mor romántico definidos para un público eminentemente femenino. En este sentido, asumimos una mirada multidisciplinar y transversal, relativa y tentativa. De manera intencional o no, el relato amoroso se ha circunscrito tradicional e históricamente al ámbito de uso de la mujer. Es obvio que los temas que conciernen al amor y, por ende, sus relatos, pueden ser igual de atractivos para hombres que para mujeres. De hecho, casi todas las aspiraciones sociales que buscan los sujetos tienen que ver con formas de aceptación, bien sean mediante la pareja o bien grupos sociales más amplios (trabajo, aficiones, etc.). Se busca pareja porque se ha convenido que es lo normal y porque, se admita o no, para algunos no es plato de buen gusto pensar en una soledad por el resto de sus días. Pero más allá de eso —de que tanto hombres como mujeres gusten de la lírica y la prosa amorosa en todas sus formas y vertientes mediales posibles—, nos interesa aquí especular acerca de la generación del relato amoroso en el cómic, sobre su evolución y concreción formal en los mercados más relevantes.

En este apartado por tanto, reservaremos un espacio particular para discutir la producción de cómic amoroso en los Estados Unidos, en España y finalmente en el especializado mercado japonés. Esto nos obliga a comentar el contexto histórico social específico en que dichas producciones tuvieron su época de esplendor. Aún cuando estas observaciones sean breves, son necesarias para introducir los rasgos que han marcado la evolución y existencia o inexistencia del género del cómic de romance en nuestros días.

Algunos mercados específicos de cómic se han vadeado dentro de estas observaciones. De un lado la producción de *BD* franco belga y de otro la producción de revistas femeninas en Reino Unido. En lo que respecta al cómic galo, hay que señalar que su evolución tuvo que ver no tanto con los géneros como con la disección de público por franjas de edad. Es decir, las historias que la *Bande Desinée* francesa ha venido

117 El concepto de género es farragoso. El término en sí es bastante ambiguo sobre todo por su mutabilidad en el amplio abanico teórico que la narrativa audiovisual ha favorecido y que han puesto en cuestión, por ejemplo, su carácter transhistórico. Actualmente las fronteras entre los géneros tienden a difuminarse y a favorecer la hibridación de los grandes grupos genéricos (*western*, musical, melodrama...). Rick Altman, en su obra *Los géneros cinematográficos* (2000) tantea una serie de dimensiones operativas con respecto al género que podrían condensarse en los siguientes puntos.

- El género se entiende como un esquema básico de producción. Por ejemplo, para rentabilizar el decorado en una película de similar temática. Es decir, que por cuestiones de producción se realizan películas de similar contenido.

- Se entiende el género como un estructura, es decir, como un entramado formal o conjunto de recursos propios de cada género. Se trata de una estructura, un conjunto de particularidades, que luego serán familiares al espectador, será una estructura narrativa reconocible. Esta aceptación es perfectamente aplicable a la definición de formato de ficción televisiva, por ejemplo. Son estructuras que se repiten de serie en serie e incluso de capítulo en capítulo.

- El género como “etiqueta”. Es decir, es una marca que se añade al producto para su distribución comercial y para que el público pueda reconocerla.

- El género como contrato (entendido este contrato entre el texto y el espectador). Estipula una relación específica entre el texto y el espectador. Éste tiene una expectativa con respecto al relato y acepta como verosímiles determinados hechos dependiendo del género. (cf. Altman, 2000, pp. 33-52)

generando atienden más a una catalogación por edades, a una separación entre *BD* para niños y *BD* para adultos (fig. 65) que a una asignación definida por géneros. Ahora bien, podemos hablar de autoras. Mujeres que publican historias (no necesariamente de amor, aunque alguna hay) que pueden ofertarse como productos para mujeres en tanto parecen acudir a los mitos clásicos femeninos explotados ampliamente, sobre todo desde el humor gráfico.

En este sentido, encontramos por ejemplo a Aurélia Aurita, de estilo fresco y naif, que mostró al mundos su particular historia de amor y sexo con el también dibujante Frédéric Boilet con su obra *Fresa y Chocolate I* (2006) y *Fresa y Chocolate II* (2007). También cabría mencionar la magnífica ironía que desprende la obra de Margaux Motin, una suerte de Maitena gala, que manifiesta las complejidades de ser madre, trabajadora y adicta a la moda y a la depilación, en su entrañable e hilarante *Me habría encantado ser etnóloga* (2012) (fig. 66) o en otro espacio diferente aunque con ciertas reminiscencias la obra de Aude Picault con títulos como *Rollos míos* (2007), *Más rollos míos* (2008) o *Charanga* (2012).



Fig. 65. *Happy Sex* (2010) y *Titeuf* (1992-actualidad). Muestran perfectamente las dos caras de la producción franco-belga de la BD para un público más juvenil la segunda y un público más adulto la primera. Fuente: ZEP (recuperado de siguealconejoblancos.es y <http://languefrancaisepourtous.blogspot.com>, respectivamente)

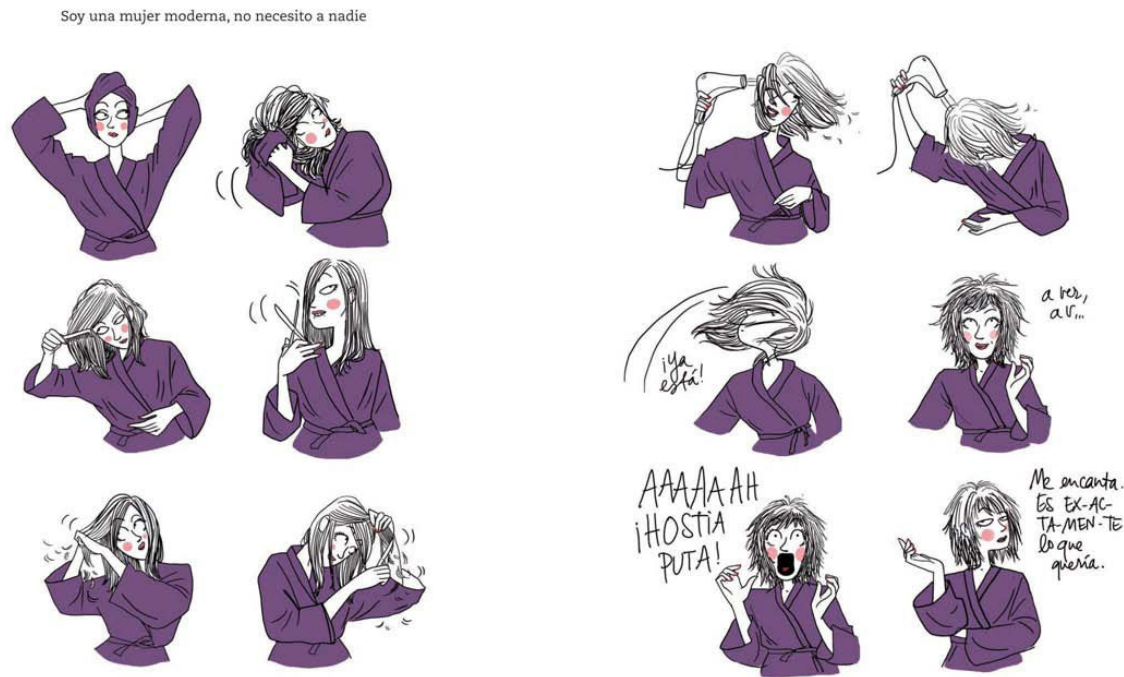


Fig. 66. *Me habría encantado ser etnóloga* (2012). Margaux Motin. Fuente: Marguax Motin/ Dib>buku

2.5.1. La historieta amorosa en EEUU.

No todo el mundo del *comic book* americano corresponde a los universos ficcionales de los superhéroes y mutantes de los grandes monstruos editoriales de Marvel y DC. En el mundo del cómic americano también hubo amor, y curiosamente, de la mano de dos de los autores que se consagraron como los genios indiscutibles de la narrativa del cómic americano en la época dorada: Jack Kirby y Joe Simon. A este peculiar dueto de guión y plumilla debemos el carismático personaje de *Capitán América* surgido en 1940. Pero quizá sea menos conocido que a ellos también se les debe la creación de la colección de historias para chicas y mujeres *Young Romance* en 1947, editada por Crestwood Publications (Gagné, 2012, p. 198).

La historieta amorosa en Estados Unidos existió como un fenómeno intenso aunque su esplendor fue relativamente breve debido a la entrada en vigor del *Comic Code Authority* (CCA) a partir de 1954. En realidad, no es que después de la imposición del CCA como forma de autocensura editorial desaparecieran del mercado las historietas románticas sino que, simplemente, la autorregulación transformó los argumentos en versiones más edulcoradas y correctas según los estándares de comportamiento que las jovencitas estadounidenses (y de féminas no tan jóvenes) debían seguir. A pesar de todo, la colección pionera creada por Simon y Kirby les granjeó un tremendo éxito tanto de público como económico vendiendo en las primeras semanas de lanzamiento casi un 92% del total de la tirada de producción cuando vender un 60% era considerado ya un éxito (*cf.* Gagné, 2012, p. 198).

La toma de contacto del cómic de romance americano que realizamos a continuación se centra, precisamente, en las figuras de Jack Kirby y Joe Simon como figuras seminales del género. En este acercamiento, comentaremos el desarrollo de algunas de las tramas habituales en este tipo de narraciones así como los aspectos que fueron desdeñados por parte del CCA a partir de 1954 y aquellos valores, conductas sociales y formas argumentales que se mantuvieron en la década de los 60 y 70. Esta revisión, se articulará fundamentalmente, gracias a la labor de arqueología de las viñetas que la aficionada e investigadora Jacque Nodell ha venido realizando desde su página web www.sequentialcrush.com que rescata de la sombra un género que ha venido siendo obliterado por el mercado y la academia en favor de la visibilidad mayor del mundo del cómic de superhéroes.

Finalmente, conectaremos la producción historietística de estas obras tardías con la respuesta feminista *undegroung* del *Wimen Comix* en los años 70 cómo se presentó la alteración de los valores patriarcales, de rectitud moral y puritanismo que se asentaron con la implantación del CCA en los cómics femeninos en Estados Unidos.

2.5.1.1. *Young Romance*. Amor en tiempos de guerra.

Anunciábamos antes que hablar sobre cómic de temática amorosa en los Estados Unidos ha de pasar, necesariamente, por hablar de las figuras de Jack Kirby y Joe Simon. Los integrantes de este famoso dueto destacaron durante toda su carrera, especialmente al generar brillantes personajes que han pervivido en el imaginario americano. A la pluma de Jack Kirby no sólo debemos Capitán America sino también grupos de superhéroes como Los Vengadores o Los Cuatro Fantásticos, recientemente revitalizados gracias a las adaptaciones cinematográficas.

La producción de Simon y Kirby comienza en lo que algunos investigadores e historiadores del cómic han venido denominando como la “época dorada” del *comic book* americano, es decir, entre la mitad de 1930 hasta mediados de 1950 (Rodríguez, 2012, p. 1). *Superman* había dado el pistoletazo de salida y presentado un modelo de héroe ideal que no tardaría en ser imitado por otros sellos editoriales. Años más tarde, coincidiendo precisamente con el estallido de la II Guerra Mundial, la industria del *comic book* americano se encontraba plenamente asentada tal y como señala el profesor experto en cómic de la Universidad de Cádiz, José Joaquín Rodríguez. En su artículo, “Una nueva mirada al ocaso de los superhéroes durante la edad dorada del *comic book* estadounidense (1944-1949)”, Rodríguez plantea que el aparente declive del comic de superhéroes a partir de mediados de la década de los 40 no parecía deberse únicamente al estallido de la guerra como solía creerse. Según el investigador gaditano no es que desaparecieran los superhéroes sino que los géneros se vieron diversificados debido a la madurez que el lenguaje y la industria de la historieta estaban alcanzando. La eclosión que el medio del cómic estaba teniendo requirió que las editoriales más modestas fueran especializándose cada vez más y centrando su interés en ciertos nichos de público para poder mantenerse a flote. En esta tesitura, los editores buscaron esa novedad mediante nuevos personajes. Tal fue el caso de Pep Comics con el joven pelirrojo Archie Andrews (1941) creado por Vic Bloom y Bob Montana. Archie narra las aventuras de un adolescente que acabará generando un triángulo amoroso entre dos de las dos féminas de la serie, la chica morena Veronica Lodge y la chica rubia Betty Cooper¹¹⁸. En este escenario, Joe Simon y Jack Kirby, percibieron que el público objetivo al que se lanzaba potencialmente todos los números de *comic book* que se editaban era el público masculino. Las chicas, o bien leían cómics como los de Archie, mucho

118 El historiador americano de cine y cómics Bill Schelly marca claramente los hitos de la *Golden Age* americana. “*Action Comics #1* (1938) presenta Superman, inaugurando el género de superhéroe de más larga duración en el cómic americano. *Pep Comics #22* (1941), introdujo a Archie Andrews, que activaría una oleada de comics de humor adolescente. *Crime Does Not Pay* (1942) inventó el comic book de “crimen real”, un género que creció rápidamente después de la II Guerra Mundial” (Schelly, 2014, p. 6). [*Action Comics #1* (1938) introduces Superman inaugurating American comics’ long-lasting superhero genre. *Pep Comics #22* (1941) introduced Archie Andrews, which set off a flood of teen humor comics. *Crime Does Not Pay #1* (1942) invented the “true crime” comic book, a genre that explode after World War II] (t.d.a.)

más accesibles, o bien se refugiaban en las lecturas de las revistas de confesiones o las revistas *pulp* románticas. En 1947, Kirby y Simon generarían la colección *My Date*, de carácter bimestral y de la que se publicaron cuatro números (Gagné, 2012, p. 198) muy en la línea de Archie, sólo como antesala de lo que estaba por llegar. El dueto artístico, decidió hacer madurar las historias con lo que ese mismo año propondrán a Crestwood Publications la colección *Young Romance*, la primera y única colección del momento dedicada al romance. Pero las propuestas narrativas de Kirby y Simon tenían poco de edulcorado. Como la historiadora Michelle Nolan señala “las creaciones de Kirby y Simon no eran sino emocionalmente crudas y vibrantes¹¹⁹” (2012, p. 6). Contrariamente a lo que se podía pensar teniendo en cuenta el drama que auguraban algunos títulos de la colección como *Boy Crazy* (*Casquivana*), *Her Tragic Love* (*Su trágico amor*), *Shame* (*Remordimiento*) o *I want your man!* (*¡Quiero a tu hombre!*), la mayoría de las historias de la colección *Young Romance* acababan relativamente bien (que no felizmente), una vez los personajes habían aprendido sus lecciones correspondientes (cf. Nolan, 2012, p. 6).

Kirby y Simon obtuvieron un grandísimo éxito con las primeras tiradas de *Young Romance* lo que no hizo sino reforzar la idea de que existía un público para este tipo de historieta. Bill Schelly comenta, en la introducción del recopilatorio de *Young Romance 2*, cómo el propio Kirby afirmaba en sus memorias que al volver del servicio militar observó que no había cómics para chicas adolescentes o algo más mayores (cf. Schelly, 2014, p.6). Sin ningún tipo de complejo, Jack Kirby y Joe Simon, exploraron casi todos los problemas sociales que agitaban el complicado contexto americano excepto el amor entre razas, un tema tabú y prohibido en la época. Las tramas de las historias de la colección condensaban siempre en siete o catorce páginas algunos aspectos adoctrinadores acerca de cómo las jóvenes debían actuar, las llamadas tramas de “enséñame como vivir¹²⁰” (Nolan, 2012, p. 9). Pero el aprendizaje que estas chicas tenían se basaba más en el modelo de lo que no se debía hacer más que en la figura ideal a seguir.

Según comenta Bill Schelly, la mujer que consumía *Young Romance* pertenecía a una nueva generación de mujeres que tuvo que asumir un papel mucho más activo y fundamental en el desarrollo económico de Estados Unidos. Los hombres habían sido desplazados a bases militares o al campo de batalla desde el siglo XIX con la I Guerra Mundial. Esta tendencia social continuaría a causa de las circunstancias bélicas con la II Guerra Mundial, la Guerra de Corea y la Guerra de Vietnam. Las mujeres que aparecían en las historietas de la primera época de *Young Romance* tenían un carácter fuerte y un sentido extremo de autosuficiencia. Tomemos, por ejemplo, el segundo número de la colección: *Boy Crazy*. En la historia una joven chica, Suzi, debe vivir con su tía Martha por la que siente unos tremendos celos debido a que parece joven y puede restarle el

119 Simon and Kirby's creations were nothing if not emotionally raw and vibrant (t.d.a.)

120 “teach me how to live” (t.d.a.)

protagonismo que ella cree merecer. Suzi, de tan solo 17 años, sale con varios chicos, según su propia conveniencia. Tras una discusión con su tía, la joven Suzi vuelve a casa donde Martha la espera para reprenderla, aunque no está sola. Un apuesto hombre cerca de la treintena está junto a ella, Clint Roberts, en el que Suzi posará sus caprichosos ojos sólo para importunar a su tía. La propia Suzi pensará “Estaba celosa de Martha, de su belleza, de su *glamour*... ¡Humillada en el modo en que ella me recordaba que era un bebé! Y, ahora, le he robado a su hombre¹²¹” (Gagné, 2012, p. 16). Sin embargo, lo que en principio aparece como una venganza hacia su tía Martha, pronto se convierte en amor y la joven Suzi acaba por comprometerse con Clint que debe retirarse unos días para comenzar con su nueva novela. La joven Suzi, aburrida por la espera de semanas a que su amado regrese, decide salir con sus jóvenes amigos y flirtear de nuevo con los chicos de su edad. Martha se interpone ante Suzi pero finalmente la joven se marcha a la casa en la playa de unos conocidos donde disfruta de la fiesta hasta que uno de los jóvenes se tira al mar con la intención de impresionarla. La zona desde la que se lanza el chico es muy rocosa y ante sus súplicas de ayuda, Suzi se lanza a rescatarlo. Finalmente los intentos de salvarlo son inútiles y el joven pretendiente acaba ahogándose. Cuando Suzi despierta su tía Martha está con ella y Clint, con mirada seria, acaba por dejarla a causa de su inmadurez. “Suzi,-- No te culpo por lo que haces-- es sólo que no distingues lo bueno de lo malo--¹²²” (Gagné, 2012, p. 23). Clint decide dejar a Suzi porque ella no sería feliz con un hombre aburrido como él. Lejos del desenlace que podríamos esperar, Suzi decide no suplicarle que vuelva, a pesar de la insistencia de Martha por que lo haga. En los pensamientos de Suzi vemos cómo la joven admite que a pesar de ser consciente de que nunca amaría a un hombre como había amado a Clint no le rogaría su vuelta. Finalmente Suzi afirmará “Bien, esta es la historia de mi estúpida campaña contra mi tía-- Nunca pensé que mi victoria se convertiría en una derrota de por vida-- Siempre extrañaré a Clint-- siempre¹²³” (Gagné, 2012, p. 23). El personaje de Suzi, a pesar de su juventud, asume las consecuencias de las acciones; en cierto sentido, madura. La lectura de la historia puede ser distinta según el objetivo con el que se observe. Desde la sanción a un comportamiento impropio para una chica (ser coqueta y querer divertirse a toda costa) hasta la comprensión y respeto por parte de Suzi de la decisión de Clint. Pero desde luego, lo que *Boy Crazy* ofrece al lector, es la oportunidad de elegir con cuál de estas posibles lecturas e interpretaciones prefiere quedarse. No hay nada glorioso en el desenlace del relato de *Boy Crazy*. No hay abrazo, ni beso final, ni atardecer en la orilla del mar. La expectativa está antes, durante la narración del relato.

Young Romance estaba concebida para un público más adulto que las niñas que prácticamente sólo podían leer los *animal strips* de Disney. Por este motivo, las

121 That was my victory... I'd been jealous of Martha, of her beauty, her glamour... humiliated at the way she kept reminding me that I was a baby!! And, now, I'd taken her man from her! (t.d.a.)

122 Suzi,-- I don't blame you for what you do-- it's just that you don't know right from wrong-- (t.d.a.)

123 Well, that's the story of my foolish campaign against my aunt-- I never thought my victory would turn into a life-long defeat-- I'll always miss Clint-- Always--(t.d.a.)

tramas de la colección encontraban conflictos y dilemas que podían llegar a sentirse o percibirse en la vida real, o al menos, podían llegar a ser imaginados por las lectoras de la época. Las portadas de la colección así lo advertían “*True Love Stories*” (“Historias de amor verdaderas”), aunque no lo fueran en absoluto (cf. Schelly, 2014, p. 8). Pero como hemos señalado, la estrategia planteaba la veracidad del relato y la fuerza emocional y emotiva de los amores novelescos que desplegaban Simon y Kirby era evidente. Un buen ejemplo de estos amores, imposibles de consumir, se aprecia bastante bien en la historia de *Fraulein Sweetheart*, ambientada en una ciudad alemana ocupada por el ejército estadounidense donde una joven germana y un soldado americano acaban enamorándose. El punto de partida era improbable, pero más extraño parece cómo en tan sólo dos viñetas la joven protagonista, Annaliese, pase del odio y el aborrecimiento hacia el sargento Jack Hamilton a la devoción más absoluta. Hasta el punto que el amor que ella siente por el joven americano hace que incluso olvide su pasado con el Tercer Reich (fig. 67).

Existe un carácter de instantaneidad en el amor que podemos percibir en los relatos de *Young Romance* y también en posteriores publicaciones. Tanto *Boy Crazy* como *Fraulein Sweetheart* nos permiten identificar esto. El momento del enamoramiento apenas transcurre en dos viñetas, como si la pareja fuera capaz de accionar un botón y disparar la corriente emocional del enamoramiento. Sólo una tarde conversando es lo que parece que se necesita para sucumbir al amor. En un sentido materialmente determinista, hay que pensar que, esta súbita rendición al deseo tiene que ver más con la limitación de páginas a la hora de plantear el relato que con la creencia firme de que el amor llegara así, de repente, cuando nadie lo espera en la diégesis (aunque sí fuera de ella, el lector la espera, si no ¿para qué leer una cabecera con el nombre de *Young Romance*?).

2.5.1.2. Algo censurable.

En el inicio de la década de los 50 comienza en Estados Unidos un debate entre defensores y detractores del medio cómic. A causa de su amplio éxito comercial, los pedagogos, psicólogos y otros tantos grupos de presión sociales comienzan a situar en el punto de mira las conductas de esos personajes en dos dimensiones que parecían actuar fuera de toda norma cívica. El principal objetivo de estas críticas revisiones y de las más variadas e incisivas observaciones (casi ni con lupa se podía ver lo que algunos llegaban a apreciar en las viñetas) fueron aquellos *comic book* que se deslindaban intencionadamente de lo correcto. Es decir, las obras que tenían en sus argumentos características del género de terror o crímenes sórdidos. Aunque curiosamente, los cómics femeninos de la época también sufrieron las embestidas de una sociedad que miraba con recelo las conductas inmorales de algunas protagonistas como el adulterio o los crímenes pasionales. Según



Fig. 67. *Fraulein Sweetheart*, Joe Simons y Jack Kirby. Fuente: Simons & Kirby/Gagné (2012).

expone Karin Kukkonen (2013), los padres y políticos de la época fueron capitaneados por el psicólogo Fredric Wertham hacia una escalada de censura sin medida. Wertham, preocupado porque la juventud americana creciera de manera adecuada, realizó un estudio en el que analizaba historietas de la época y su impacto en las mentes de los niños sólo para concluir que efectivamente, existía una relación causal entre la lectura desmedida de cómics de cierta índole con arrebatos violentos, la agresividad y el empobrecimiento moral de las mentes infantiles. El método que el psicólogo empleó para certificar sus especulaciones e hipótesis fue el de la entrevista personal. Resulta fácil comprender a día de hoy la escasa validez que podía tener el trabajo a día de hoy. Sin un grupo de control, sin tener en consideración condicionantes contextuales más allá que el de leer cómics y, sobre todo, dirigiendo la entrevista para obtener respuestas adecuadas a los objetivos que se pretendían sancionar. Todo un despropósito que, no obstante, supo dar a la luz en 1954 la obra *La seducción del inocente* (*Seduction of the Innocent*). Parte de los alegatos que Wertham sostenía tenían que ver con que el número de pistolas que aparecían en los cómics de superhéroes (se refería principalmente a *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman*) y con el realismo de sus descripciones. También recogía afirmaciones de otros colegas afines a su ideario. Wertham llega a sugerir que la “S” que aparece en el traje de *Superman* podría ser interpretada como parte de las siglas de la S.S. nazi debido al marcado carácter nacionalista del héroe y a su capacidad de solucionar las situaciones de peligro mediante la fuerza. De otro lado, por ejemplo, exponía que *Wonder Woman* (la *Mujer Maravilla*, si se prefiere) era “físicamente muy poderosa, tortura hombres, tiene sus propias seguidoras femeninas, es la cruel, mujer «fállica». Mientras que es una figura atemorizante para los chicos, es un ideal indeseable para las chicas, siendo exactamente lo opuesto de lo que las chicas se suponen que han de ser¹²⁴” (Wertham, 2009, p. 59). Si nos detenemos levemente, los argumentos de Wertham, podían estar cargados de razón en cuanto a crítica cultural se refiere. El psicólogo americano arremetía duramente contra una industria del cómic que había generado en sus consumidores potenciales, es decir, en los niños y adolescentes, una serie de necesidades y construcciones innecesarias. No obstante, erraba al justificar que todos los males de su sociedad se debían al consumo de los cómics de superhéroes, de crímenes o de relaciones amorosas. Porque como señalaba Juan Antonio Ramírez “las manifestaciones artísticas son sólo una parte (y no necesariamente la más importante) del conjunto de fuerzas que crean y perpetúan un sistema social.” (1975, p. 235). El problema para Wertham, bajo nuestro punto de vista, aunque pasaba por el contenido temático de las historias de los cómics, tenía también que ver con el carácter masivo y popular del medio. En *La seducción del inocente*, Wertham llama la atención ante las adaptaciones al medio del *comic book* de los grandes relatos de la novela clásica y su incorporación en el uso de las escuelas estadounidenses. Con un aire de indignación

124 She is physically very powerful, tortures men, has her own female following, is the cruel, “phallic” woman. While she is a frightening figure for boys, she is an undesirable ideal for girls, being the exact opposite of what girls are supposed to want be. (t.d.a.)

afirmaba que

nunca he oído una acusación más seria de la educación de América, para ellos emascular los clásicos, los condensan (dejando fuera todo lo que los hace grandes libros), están tan mal impresos y son tan poco artísticos como otros *comic books* y, como frecuentemente he podido comprobar, no descubren a los niños el mundo de la buena literatura que siempre ha sido la piedra angular de la educación liberal y humanística¹²⁵ (Wertham, 2007, p. 55)

La cita pone de manifiesto el enconado debate entre alta y baja cultura, entre el conocimiento válido y el inútil.

La lucha de Wertham contra los *comic books* estadounidenses de la época demostraba la insistencia mantenida por la cultura de élite, aquella legitimada, para desacreditar todo producto derivado y reelaborado a partir del Arte o la Literatura con mayúsculas. De nuevo el conflicto tiene que ver con una cuestión de gusto (*c.f.* apartado 2.1.2 de esta tesis doctoral). Precisamente, Henry Jenkins retoma el posicionamiento teórico del sociólogo francés Pierre Bourdieu para explicarnos que las diferentes taxonomías de gusto que la sociedad genera provocan, sin ningún tipo de reparo, “formas de cultura deseables y otras no deseables (...) [y] también unas formas deseables y no deseables de identificarse con los objetos culturales, unas estrategias de interpretación y unos estilos de consumo deseables y no deseables” (Jenkins, 2010, p. 28). Por este motivo, las adaptaciones de los grandes clásicos literarios en versión cómic suponían, para Wertham, una desvalorización supina de la obra literaria, un desmembramiento de la esencia de la Obra, con mayúsculas, y una transmisión empobrecida del contenido del texto literario. El alumnado que consumiera este texto *descremado*, especialmente *digerido*, podía provocar, según las suposiciones de Wertham, un subdesarrollo cognitivo en aquellos niños y niñas. Como duro opositor de la industria del cómic, el psicólogo germano-estadounidense Fredric Wertham, arremetía contra las estrategias editoriales de la industria del cómic que no cejaba en su intento de justificar que los lanzamientos de las obras no traían más que dispersión y valores a los jóvenes lectores en unos años duros¹²⁶ (los siguientes a la II Guerra Mundial). Pero la preocupación principal de Wertham pivotaba en el estallido de dos géneros esenciales dentro de estos

125 *If this is true, then I have never heard a more serious indictment of American education, for they emasculate the classics, condense them (leaving out everything that makes the book great), are just as badly printed and inartistically drawn as other comic books and, as I have often found, do not reveal to children the world of good literature which has at all times been the mainstay of liberal and humanistic education.* (t.d.a.)

126 Según las propias palabras de Wertham: “Los expertos de la industria estaban ocupados explicando a los padres crédulos que la industria sólo estaba dando a los niños lo que ellos necesitaban y querían, que las escenas de crimen y sadismo eran necesarias para ellos, incluso buenas para ellos, y que la industria sólo abastecía una demanda” (2007, p. 55) [*Experts of the industry were busy explaining to credulous parents that the industry was only giving to children what they needed and wanted, that scenes of crime and sadism were necessary for them, even good for them, and that the industry was only supplying a demand*] (t.d.a.)

años dorados del cómic americano (desde el 1930 hasta el 1950, aproximadamente): el género criminal y de horror y el género romántico. Ambos, por supuesto, daban una visión deformada de la realidad según Wertham.

En lo que nos concierne aquí, es decir, en los cómics de género romántico, Wertham observaba una desviación de la corrección en los papeles que chicos y chicas debían tener en una relación amorosa. De este modo, las historias se cargaban de emociones inadecuadas como los celos, o de situaciones malinterpretadas o triángulos amorosos, que podía conllevar incluso adulterio por parte de alguno de los personajes. En definitiva, conductas inadecuadas tanto para impactar en los niños como para ser puestas en práctica por un adulto. Las historietas de “declaraciones”, como las llamaba el psicólogo, poseían un trasfondo sexual latente y continuo, como si los personajes no pudieran reprimir en modo alguno las pasiones y los deseos que los embriagaban. De modo que si “la fórmula de los cómics de crímenes requieren un final violento, la fórmula de los de amor necesita que la historia termine con una reconciliación¹²⁷” (Wertham, 2007, p. 56). La generación de expectativas por parte de la industria así como un buen puñado de buenas obras, como veremos a continuación, hicieron que las tiradas de cómic de romance se dispararan en Estados Unidos lo que provocó sin duda, que Wertham afirmara sin ningún tipo de pudor ni prudencia científica que “estudiar estos libros de confesión de amor es incluso más tedioso que estudiar los *comic books* habituales de crímenes. Tienes que atravesar por todo el empalago, los falsos sentimientos, la hipocresía social, la excitación, la chabacanería¹²⁸” (2007, p. 56).

La obra de Wertham funcionó. La sociedad estadounidense de los años 50 quedó convencida de que los contenidos violentos podían alterar el desarrollo de los jóvenes y, por supuesto, su salud mental. En 1954, como respuesta efectiva al desarrollo teórico de Wertham, se instaurará el *Comic Code Authority* (CCA) y con él el declive de varios géneros del cómic americano del momento como eran el de terror, el de crímenes y cómo no, el de romance. Una vez establecido el CCA, el estándar acerca del matrimonio y el sexo y aquellos aspectos de los mismos que podían ser mostrados o no quedaron fijados en siete proposiciones fundamentales:

1. El divorcio no será tratado humorísticamente ni representado como deseable.
2. Las relaciones sexuales ilícitas no se sugerirán ni serán representadas. Las escenas de amor violento así como las anormalidades sexuales son inaceptables.
3. El respeto por los padres, el código moral y para un comportamiento

127 *Just as the crime-comics formula requires a violent ending, so the love-comics formula demands that the story end with reconciliation. (t.d.a.)*

128 *Studying these love-confession books is even more tedious than studying the usual crime comic books. You have to wade through all the mushiness, the false sentiments, the social hypocrisy, the titillation, the cheapness. (t.d.a.)*

honorable será fomentado. Un entendimiento simpático de los problemas del amor no es licencia para la distorsión moral.

4. El tratamiento de las historias de amor-romance enfatizarán el valor de hogar y la santidad del matrimonio.

5. La pasión o los intereses románticos nunca serán tratados de un modo que simulen las más bajas o básicas emociones.

6. La seducción o la violación nunca serán mostradas o sugeridas.

7. Las perversiones sexuales o cualquier inferencia similar está estrictamente prohibido¹²⁹ (Gagné, 2012, p. 152).

La autoaplicación del CCA por parte de las editoriales cercenará muchas de las posibilidades narrativas que *Young Romance* exploraba, como la introducción en las tramas de crímenes y relaciones extramaritales (Schelly, 2014).

La época dorada del cómic había pasado. La colección de *Young Romance* así como su hermana menor *Young Love*, aparecida en 1949, se adaptaron a las nuevas posibilidades representacionales del amor y los agentes implicados en él suavizando, considerablemente los argumentos de partida de los relatos. Por ejemplo, en *Lady's Choice*, una de las historias de la época después del *Comic Code*, la protagonista se representa como una joven modélica, Mary. Ayuda a su padre en la cafetería desde que su madre falleció, convence a un joven (Tommy) que entra una noche en el café para que no les robe y les dé la oportunidad de prestarle ayuda (fig. 68).

En definitiva, se convierte en la guía moral del joven, lo que despierta en su pareja, Andy, unos celos exagerados ante el recién llegado Tommy. La historia concluye con una lección para Andy. El joven cree que Mary tiene una aventura con Tommy y se lanza para golpearlo aunque Tommy lo esquiva e inmoviliza, lo que deja a Andy y a Mary frente a frente mientras Andy reafirma el amor por la joven de una manera poco ortodoxa en todos los sentidos

ANDY: No quiero ser un caballero-- ¡no si alguien hace un hueco para ti!--

MARY: ¡Déjalo Tommy! [en la siguiente viñeta] ¡Ahí está! Ahora te tengo-- ¡Y no voy a dejarte marchar! ¡Oh, Andy, te amo más que nunca!

129

1. Divorce shall not be treated humorously nor shall be represented as desirable.
2. Illicit sex relations are neither to be hinted at or portrayed. Violent love scenes as well as sexual abnormalities are unacceptable.
3. Respect for parents, the moral code, and for honorable behaviour shall be forested. A sympathetic understanding of the problems of love is not a license for moral distortion.
4. The treatment of love-romance stories shall emphasise the value of the home and the sanctity of marriage.
5. Passion or romantic interest shall never be treated in such a way as to stimulate the lower and the baser emotions.
6. Seduction and rape shall never be shown or suggested.
7. Sex perversion or any inference to same is strictly forbidden. (t.d.a.)



Fig. 68. Mary, la protagonista, convence al joven Tommy que acaba de llegar a su café para que trabaje para ellos en lugar de robarles. Fuente: Joe Simons y Jack Kirby/Gagné (2012).

TOMMY: ¡Los pibas son todas iguales! Se conforman con que su hombre luche por ellas¹³⁰ (Gagné, 2012, p. 178).

La idea de que la joven debe ser protegida por el hombre y que éste puede perder los estribos por celos será otro de los grandes temas recurrentes en las historias de amor. Finalmente, para despejar cualquier tipo de sospecha acerca del final, en un texto fuera de las viñetas Mary se dirige a las lectoras. “Cuando un hombre te hace saber de una forma tan poco incierta que te ama, y si es tan guapo como mi Andy, había sólo una cosa que podía hacer-- ¡Casarme con él tan pronto como fuera posible!¹³¹” (Gagné, 2012, p. 178).

Las diferencias entre Suzi de *Boy Crazy* y Mary de *Lady's Choice* son evidentes. El punto de partida del personaje es diferente. Suzi es una joven coqueta y consentida, Mary ayuda en el trabajo a su padre y es responsable. Suzi juega con los chicos, Mary no. Suzi tiene elección con respecto a su relación con Clint, Mary no tiene opciones (“sólo hay una cosa que pueda hacer”) únicamente casarse con Andy.

Si la primera época de *Young Romance* permitía si quiera imaginar otras opciones, otras posibilidades ante el relato amoroso, la segunda época, centrada en ser fiel al *Comic Code Authority*, limitaba las ocasiones para hacer efectivas esas lecturas laterales de las relaciones humanas y de pareja.

2.5.1.3. Intersecciones entre los movimientos feministas y los cómics estadounidenses.

La historiadora de cómics de romance Jacquie Nodell ha insistido repetidas veces en el olvido intencionado que coleccionistas, historiadores e incluso industria han tenido con la producción de historietas de romance en Estados Unidos. Según sus propias palabras, “los cómics de romance publicados desde el 1940 hasta el 1970 son recordados por la mayoría como uno de los momentos más breves y cursis en la historia de los *comic books*¹³²” (Nodell, 2009, p. 1). Contrariamente a lo que se puede pensar, muchos de los dibujantes y guionistas estadounidenses que trabajaron en las colecciones de amor habían triunfado anteriormente con otras obras de superhéroes o alcanzaron su madurez o estilo propio en las colecciones románticas. Nodell, con su ponencia titulada “Forgotten Romance. Artists of a Bygone Genre” presentada en 2009 para el *Comic Arts*

130 ANDY: *I don't want to be a gentleman-- not if anybody makes a play for you!*

MARY: *Let him go Tommy! [siguiente viñeta] There! Now, I've got you-- and I'm not going to let you go! Oh, Andy, I love you more than ever!*

TOMMY: *Chicks are all the same! They've just got to now their man will fight for them! (t.d.a.)*

131 *When a man makes it known in no uncertain terms that he loves you, and if he's as handsome as my Andy, there was only one thing to do-- I married him as soon as possible! (t.d.a.)*

132 *Romance comics published from the 1940s through the 1970s are remembered by most as fleeting, kitschy moment in the history of comic books. (t.d.a.)*

Conference celebrado en el marco de la Comic-Con¹³³ de San Diego, recupera muchos de estos autores como Don Heck, que ya había destacado en *Iron Man* y *Los Vengadores* (*Avengers*); Gene Colan o Winslow Mortimer (fig. 69).

Durante el período de tiempo comprendido entre los años 50, 60 y 70 se da en la industria americana del cómic la llamada Edad de Plata (*Silver Age*). Esta etapa del cómic americano se encuentra especialmente marcada por una revitalización de las historias de superhéroes. Se humaniza a los personajes ahondando más en su psicología y grupos como *Los cuatro fantásticos*, *Los Vengadores* o los *X-men* comienzan a aparecer. *Young Romance* continúa, *Young Love* continúa y otras series aparecen como *Girl's Love Stories* (1969) de la emblemática editorial DC. Pero las décadas de los 60 y 70 en Estados Unidos son épocas de cambio, sobre todo para las mujeres. La eclosión del movimiento por los derechos civiles que acaecen en este período histórico, donde se desarrollaron también los movimientos feministas, reclamaban una mayor igualdad social y los cómics no tardaron en hacer su peculiar interpretación y aportación al asunto.

En el caso de la integración racial resulta curioso resaltar el hecho de que muchas de las historias de las colecciones de *Young Romance* fueron redibujadas por DC en su *Girl's Love Stories* para integrar a los afroamericanos. Según comenta Jacque Nodell (2014), una de las reacciones de la comisión del senador Kerner ante los disturbios raciales del verano de 1967 fue la de integrar a los afroamericanos en las representaciones sociales que se daban en los medios de comunicación. Las historias eran las mismas. Mismo guión, misma trama, incluso mismos nombres de personajes. Sólo cambiaba la raza de origen (fig. 70).

En lo referente a los progresos de las mujeres, “se hacía necesario que los números reales fueran abordados en los cómics, incluso si esos temas reales eran de proporciones personales o románticas¹³⁴” (Nodell, 2010, p. 2). Es cierto que las féminas empezaron a tener un protagonismo que anteriormente se les había negado aunque esa representatividad quedara especificada aún de manera amplia, por las cuestiones sentimentales. Los géneros puros comenzaron a diluirse y la hibridación entre el género de superhéroes y el cómic de romance hizo que productos tan curiosos como *Superman's girlfriend Lois Lane* (1958), *Supergirl* (1959) o las nuevas aventuras de *Wonder Woman* (1960) salieran a la luz. En la primera, la historia se centra en Lois Lane, *partenair* en la serie de *Superman*. Las tramas de *Superman's girlfriend Lois Lane* descentraban el interés desde el desarrollo periodístico de la joven en el ficticio *Daily Journal* hacia los problemas sentimentales con Superman/Clark Kent. La mezcla era perfecta, la dosis

133 La convención de comics (Comic-Con) de San Diego es una de los eventos más importantes del cómic (quizá la más importante en Occidente) que se celebra anualmente. La programación a lo largo de su historia ha ido ampliándose y a día de hoy celebra más de 700 actividades repartidas en poco menos de una semana donde se otorgan además los Premios Will Eisner de cómic, los más prestigiosos galardones dentro del mundo de la narración gráfica.

134 *Made it necessary the real issues were tackle in the comics, even if these real issue were of personal or romantic proportions*(t.d.a.)



Fig. 69. Night Nurse (1972). Winslow Mortimer. Fuente: Jacque Nodell (recuperado de sequentialcrush.blogspot.com).



Fig. 70. Un ejemplo de cómo los cómics se convierten en testigos de los cambios sociales que ocurren. Páginas interiores de la historia "Take me back!" de *Young Romance* #151 (diciembre/enero de 1967) y de "Revenge!" de *Girl's Love Stories* #170 (junio de 1972). Ambas de John Rosenberger. Fuente: Jacque Nodell (recuperado de sequentialcrush.blogspot.com).

justa de aventuras y romance, contentando todos los sueños a los que aspiraba una mujer: independencia económica, aventuras, fuerza femenina y amor (cf. Nodell, 2010, p. 4). A esta apariencia de renovación e independencia se adherirán algunos temas recurrentes como la moda (la propia Diana —*Wonder Woman*— tiene una *boutique*), la rivalidad femenina, los conflictos internos o la incompatibilidad entre el desarrollo de la carrera profesional y el amor (cf. Nodell, 2010). Como Jacque Nodell apunta, “la competición por el amor romántico se convirtió un tema mayor que fue fortalecido en los espacios de la cultura popular como los cómic de romance y de uno en uno, en estos títulos¹³⁵” (Nodell, 2010, p. 12). Recordemos que sólo el amor en riesgo es novelesco (de Rougemont, 2010), con lo que sembrar dudas sobre el futuro de la pareja, en el caso de Superman y Lois, suponía captar la atención de la audiencia. Cualquier aspecto que presentara adversidades suponía un fuerte estímulo para las lectoras.

Durante la Edad de Oro del cómic americano, los conflictos a los que los personajes de las viñetas hacían frente venían habitualmente de fuera, del exterior, y se personificaban en el villano o la invasión que amenazara la ciudad en cuestión. Sin embargo, durante la Edad de Plata del cómic americano (aproximadamente desde finales de los años 50 hasta los 70) los aspectos psicológicos de los superhéroes comienzan a interesar más y a ser representados en las tramas donde los conflictos internos adquieren una gran relevancia en personajes como *Spiderman* o incluso con posterioridad en *Batman*. Humanizar a los superhéroes (como se hizo con la introducción de los mutantes, personas que son rechazadas por su contexto por el hecho de ser diferentes a pesar de su ayuda social) reconectó a una gran parte del público comenzando la Edad de Plata del cómic. El conflicto psicológico tuvo también su espacio dentro de los cómics de romance así como en títulos híbridos entre aventura y romance como los comentados anteriormente. Por ejemplo, Supergirl se debate entre los superpoderes que posee y el deseo de encontrar a un buen chico y tener una vida “normal”, o más bien, la vida que toda chica de finales de los 60 desearía: salir, bailar, pasárselo bien... (cf. Nodell, 2010, p. 15). De igual modo, a principios de 1970, los conflictos entre realización profesional y personal también comienzan a aparecer en los cómics para chicas y tienen su paradigma en la colección *Career Girl Romance* del sello Charlton (fig. 71)

La colección *Career Girls Romance* reformulaba las historias de amor ubicándolas en los espacios laborales que habían conquistado las mujeres. Sin embargo, muy pocas fueron las visiones que realmente lanzaban una mirada realmente progresista en términos de igualdad laboral y amorosa. Una de las historietas que quizá más se aproxima a esta idea de conquista de igualdad es recuperada por Jacque Nodell en una entrada de su blog *sequentialcrush.com* (2010). La historia corresponde al número 66 de la colección *Career Girls Romance* de diciembre de 1971 y lleva por título “Nobody

135 competition for romantic love became a major theme that was reinforced in popular culture venues such as romance comics and in turn, these titles (t.d.a.)

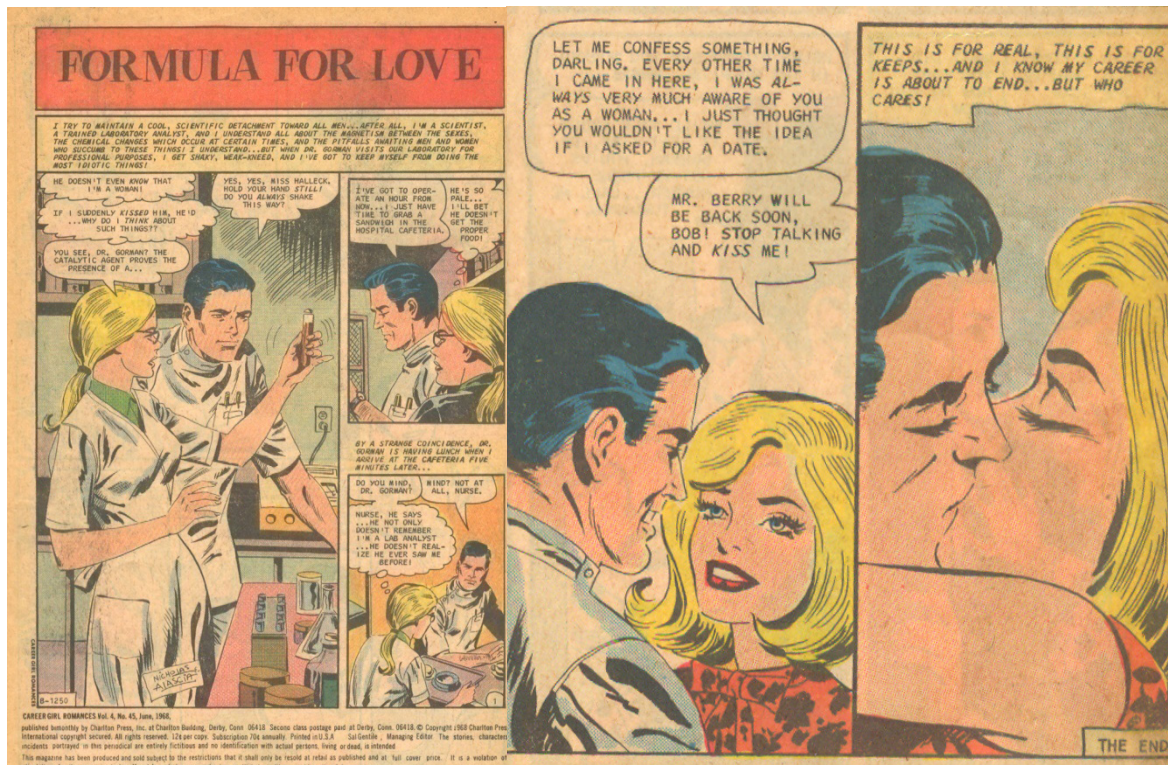


Fig. 71. “Formula for Love” (1968) Charles Nicholas y Vincent Alascia. *Career Girl Romances* #45. Fuente: Jacque Nodell (Recuperado de sequentialcrush.blogspot.com)

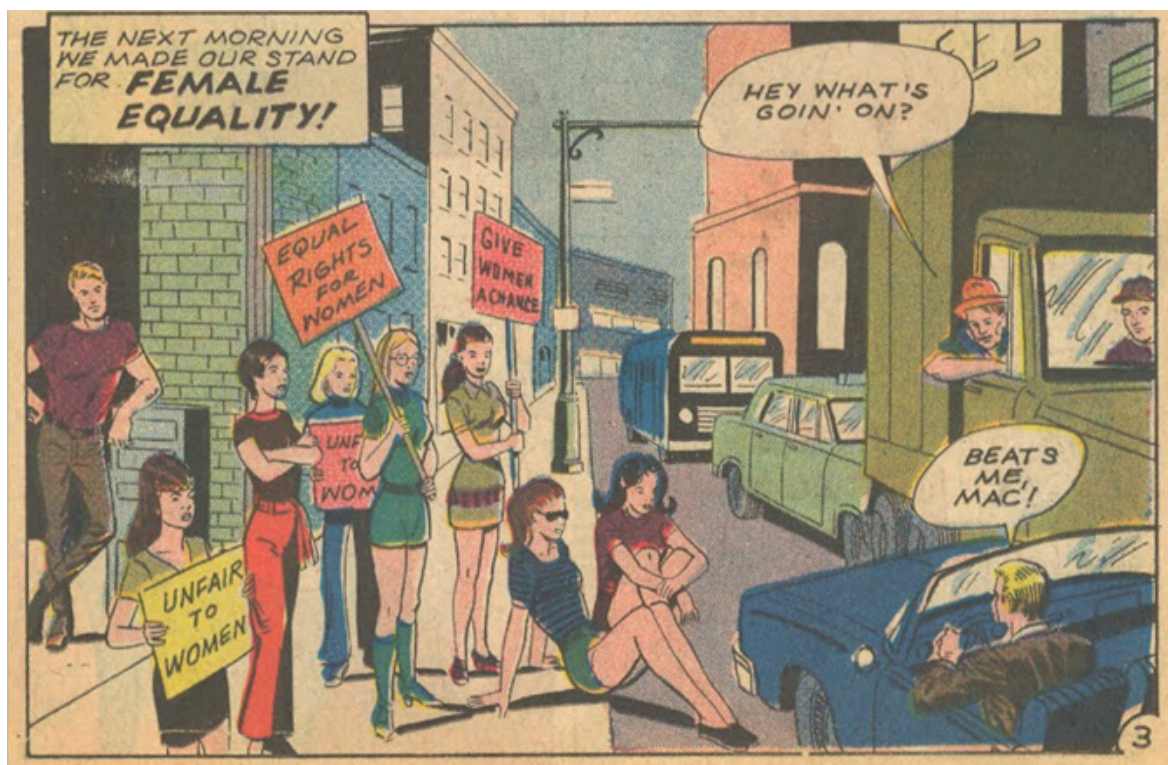


Fig. 72. “Nobody Wants a Firl Auto Mechanich” (1971) *Career Girl Romances* #66 (Autor desconocido). Fuente: Jacque Nodell (recuperado de sequentialcrush.blogspot.com).

wants a girl auto-mechanic!" (Nadie quiere a una mujer mecánico). La historia cuenta la situación de Lisa, una joven que quiere trabajar como mecánico en un taller de automóviles y que siempre encuentra la misma negativa allá dónde vaya. Entonces llega al taller de Chuck, que será igualmente rudo con ella y le lanzará una nueva negativa a su petición de trabajo. Sin embargo, en el taller, se encuentra Mae, la hermana de Chuck que cree que Lisa puede tener un sitio en el taller. Tras la rudeza de su hermano Mae va en busca de Lisa y la convence para organizar su propia manifestación por la igualdad en la puerta del taller de Chuck (fig. 72).

La petición funciona, y tras un poco de "poder femenino" ejercido por Mae para convencer al primer cliente de Lisa, finalmente la joven se gana un sitio en el taller y en el corazón de Chuck (fig. 73). El romance en esta historieta se presenta igual de repentino y súbito que en anteriores ejemplos. Sin embargo, la idea de la rivalidad femenina es transgredida en favor de la coalición y el asociacionismo entre mujeres para conseguir el objetivo al que se aspira. Otra diferencia reseñable en esta historia es que Lisa no abandona su carrera profesional a pesar de encontrar el amor, y se trata de una doble conquista en tanto el trabajo que obtiene es uno de esos espacios aparentemente reservados de manera exclusiva para el desarrollo profesional de los hombres.

A pesar de esta historia, el desenlace más común seguía siendo el de la mujer que abandonaba su carrera profesional una vez encontraba el amor. De hecho, gran parte de los conflictos internos que algunas de las protagonistas que hemos citado anteriormente, como Wonder Woman o Supergirl, tenían que ver con la lucha entre disfrutar del amor o atender al trabajo, en este caso, el de superheroína.

La escisión que la identidad femenina fue asumiendo durante la época es retratada perfectamente por la pensadora y feminista Betty Friedman en su *Mística de la feminidad* (1974). En las primeras páginas, Friedman identifica un aparente problema con las mujeres de su tiempo (el libro está originalmente editado en 1963). Aunque tenían todo lo que, en teoría, deseaban eran infelices, estaban insatisfechas. Friedman observó cómo muchas de ellas habían abandonado sus estudios, habían sido madres de manera muy joven sin ni tan siquiera estar seguras de amar a su pareja o de desear formar una familia. Más bien, las jóvenes de los 60 y 70 vivían a remolque entre los deseos propios y la autorrealización y lo que socialmente se esperaba de ellas: ser madres, esposas complacientes, lindas y jóvenes por siempre¹³⁶. La representación de la mujer en los cómics a pesar de las revoluciones sociales que estaban ocurriendo seguía sujeta a los ideales androcéntricos y patriarcales que habían estado asentándose durante siglos en las muchas sociedades. El mundo de los cómics era un mundo esencialmente masculino, tanto en la distribución de productos como en el acceso de las autoras al mundo profesional. De hecho, las pocas mujeres que lograron introducirse en el mundo

136 En un escenario más actual, la serie televisiva *Desperate Housewives* (Mujeres desesperadas) (2004-2012) de la cadena ABC y creada por Marc Cherry, explota parte de los clichés que rigen este principio organizador en la sociedad burguesa americana, el de la mujer que guarda las apariencias ante todo y ante todos y provoca en ella sentimientos de insatisfacción, de inseguridad y conductas obsesivas o paranoicas.

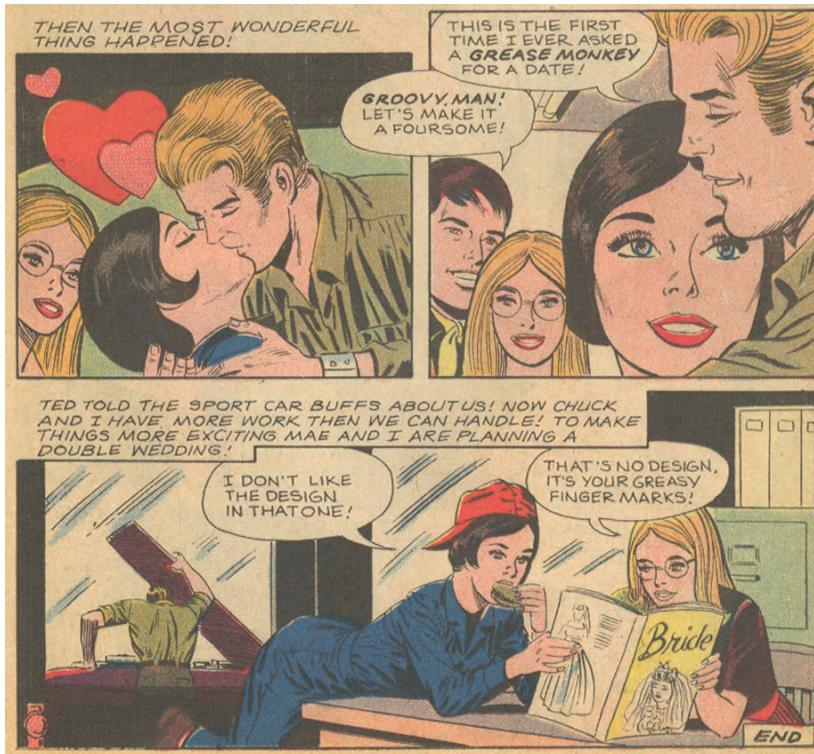


Fig. 73. "Nobody Wants a Firl Auto Mechanich" (1971) *Career Girl Romances* #66 (Autor desconocido). Fuente: Jacque Nodell (Recuperado de sequentialcrush.blogspot.com).

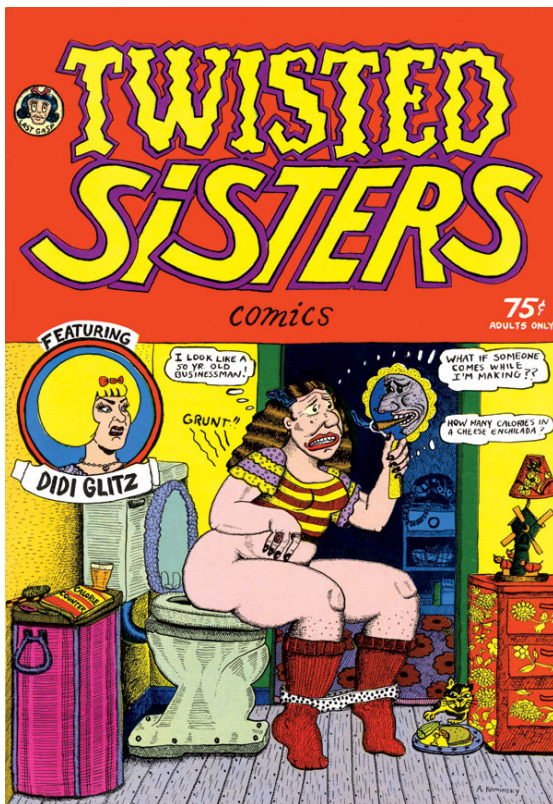


Fig. 74. *Twisted Sisters* (1976) Aline Kominsky-Crumb (Portada). Fuente: Aline Kominsky-Crumb/Last Gasp.

del cómic durante los años 50 y 60 habitualmente trabajaron en obras fuertemente conservadoras “que enfatizaban los roles de género normativos¹³⁷” (Chute, 2010, p. 20). No obstante, en los años 70, surgiría el movimiento de comic *underground* donde muchas mujeres buscaron (y encontraron) una voz propia para expresar sus historias. Y todas ellas distaban mucho del candor gráfico de las colecciones románticas y desde luego del sentimentalismo de las tramas. El movimiento de los cómics *underground* americano (los *comix*) liberó, en un sentido amplio, las rígidas normas de las estructuras industriales y narrativas del sistema del cómic anglosajón y ocurrió igual para las mujeres. En la colección *Wimen's Comix* surgida en 1970 al calor del feminismo, autoras como Aline Kominsky-Crumb o Phoebe Gloeckner buscaron un discurso propio para presentar una realidad distinta de lo femenino y las mujeres. Los traumas se acentuaron y se asociaron irremediabilmente a la vivencia de la sexualidad y la definición de una identidad propia diferente y alterna a la que se planteaba desde las bases sociales, de esa mística de la que Friedman hablaba. Hillary S. Chute, profesora de literatura experta en cómics de la Universidad de Chicago, plantea cómo algunas de estas autoras americanas favorecieron que “la narrativa gráfica se [moviera] más allá de los modelos de alteridad o de diferencia sexual prescriptivos¹³⁸” (2010, p. 26) haciendo que la formulación identitaria de sus vidas se articulara a través de “representaciones éticas y estéticas sofisticadas” (Chute, 2010, p. 27). En cierto modo, la complicada representación de los intereses de las mujeres en los 70 mediante el cómic *underground* sirvió para la visualización del colectivo de las mujeres en el cómic pero también para la de otras minorías, como los *gays* o las lesbianas, subvirtiendo los cánones establecidos ya no sólo en conducta sino también visualmente (fig. 74). El lenguaje del *underground* femenino estadounidense marcaba una línea muy clara de separación entre el yo-femenino autoral de las mujeres adscritas al movimiento y el yo-femenino representado que se proyectaba en los relatos femeninos dirigidos a un público más generalista. Las mujeres en el *underground* eran toscas, voluminosas, duras y exageradas. Hablaban de sexo y lo exhibían, afrontando ásperamente y a contra pelo, el lado “feo de la vida” como decía Scott McCloud cuando aludía a los dibujantes de cómic de estilo “iconoclasta”.

137 that emphasizes normative gender roles (t.d.a.)

138 graphic narrative moves beyond prescriptive models of alterity or sexual difference.(t.d.a.)

2.5.2. La historieta amorosa en España.

Proponer un acercamiento a la historieta amorosa dentro de España supone acudir a la propuesta lanzada en la mitad de la década de los 70 por Juan Antonio Ramírez en su libro *El "comic" femenino en España. Arte sub y anulación*¹³⁹ (1975). Para el historiador la etiqueta de *cómic femenino* se deriva del hecho de que el público objetivo de las publicaciones en forma de "cuadernos sentimentales" (Blanco, 2013) fueran chicas. El historiador experto en tebeos Antonio Martín señala que antes de la guerra civil española comienzan a delimitarse algunas propuestas de historietas para chicas como *La Nuri* (1925) o *Mari-Luz* (1934). Además de estas propuestas, en la prensa aparecerían algunas páginas dedicadas a las niñas con un marcado eje temático sentimental (Martín, 2009). El desarrollo de las publicaciones sentimentales en forma de historieta se encuentra ligada a la evolución social y económica en España. Conviene comenzar, situando el mercado de la historieta romántica española en un tiempo relativamente pretérito, cuando existía un entramado editorial que sustentaba, aún con cañas y barro, la creación y distribución de cómics tanto nacionales como internacionales dentro de nuestras fronteras. El período en que la industria historietística en España surtía de cuadernillos "a peseta" los quioscos nacionales corresponde, esencialmente, a los años de la autarquía franquista. La extinción y el agotamiento del género de la historieta sentimental se definieron también por diversas cuestiones como el estancamiento temático, la democratización de otros medios mucho más atractivos como la televisión o la crisis de las casas editoras en España. Aunque hoy día podemos seguir algunas pistas de relato amoroso, las manifestaciones son puntuales y únicamente salpican al público bajo la forma editorial de la novela gráfica en tanto que obra de autor. Antonio Martín coincide en la cronología planteada por Juan Antonio Ramírez y sitúa en los primeros años 40 como el pistoletazo de salida para el abrumador desarrollo del medio. El consumo que se generó de historieta, particularmente de la femenina, desde los años 40 hasta los 70 no ha tenido parangón dentro de nuestro país.

Conviene advertir que no trataremos el grueso de la historia del cómic español en este apartado sino únicamente lo que concierne a la producción historietística destinada al público femenino. Si bien para explicar esto es necesario introducir brevemente a su *partenair* en este baile: los tebeos para chicos y algo de la coyuntura social que provocó que el tebeo se convirtiera en uno de los entretenimientos más populares de la época franquista.

139 Según Pablo Dopico, discípulo del propio Juan Antonio Ramírez y autor del libro *El cómic underground español, 1970-1980*, la obra de Ramírez ha sido entendida como "un trabajo pionero de los «estudios de género» en los ambientes académicos de la historia del arte en España" (2010, p. 36)

2.5.2.1. Los chicos con los chicos.

Ciertamente las mejores obras, y las de mayor mérito para el público, han provenido de los hombres solteros o sin hijos que, en afecto y medios, han desposado y dotado a lo público.

Francis Bacon.

Hubo un tiempo, relativamente cercano, en que la segmentación de público establecida por el régimen dictatorial franquista marcaba ideológicamente y de manera honda la producción cultural del país. A través de los productos de masas que se ponían a disposición del público se ejecutaba un proceso de inculturación asimétrica basado en el fomento de los valores de rectitud moral y patriotismo. La pedagogía que inundaba los cuadernillos ilustrados del franquismo fue una herramienta práctica para fomentar las conductas de fidelidad al régimen franquista, o al menos, a no ser cuestionadas.

De este modo, los chicos obtenían de sus cuadernillos la instrucción necesaria para una correcta introducción al militarismo y la demonización del otro, encarnado en los valores comunistas y de la República (fig. 75 y fig. 76).

El escritor y ensayista Terenci Moix, ayudaba a destapar la falta de inocencia de las historietas franquistas en su libro *Historia social del cómic* (2007) marcando la poderosa ideología que inundaba las historias. Dirigiéndonos hacia el centro de interés de este trabajo, cabe resaltar, sobre todo, la ausencia de movilidad amorosa por parte de los varones retratados en las viñetas de posguerra. En el compendio de ensayos, Terenci Moix asumía cómo los tebeos españoles del período franquista reducían la afectividad del héroe cercando sus relaciones más inmediatas a un ámbito de mismidad (*vid.* Foucault, 2006). Es decir, no cabía la posibilidad de consumir el amor que pudieran profesar al personaje femenino, si es que éste llegaba a aparecer en algún punto.

El amor formaba parte de un proceso de “perfecta sublimación de las convenciones sociales: el Guerrero no rozará la piel de la amada hasta que el convencionalismo social-tipo, el matrimonio, se vea realizado” (Moix, 2007, p. 177). De lo expuesto, se deduce que la adecuación en la conducta amorosa no era una cuestión única de decoro femenino. Se exigía, simbólicamente, que el hombre respondiera siempre en primera instancia a un bien más allá de la propia gratificación personal. El peso moral y ético que llevaba el *Guerrero del Antifaz* superaba cualquier interés físico por el sexo opuesto. Primero la obligación y luego el ocio. Existía, en este sentido, una *deserotización* del amor por parte de la figura masculina, muy acorde con la rectitud moral de la religión católica que inundaba cada esfera social en la España de los 40.

Frente a la rectitud del héroe y su aprendiz, el corolario de féminas que rodeaban a las figuras masculinas del tebeo de postguerra se acercaban a ese estatuto de otredad (parecido a la demonización de *los rojos*) en tanto que figuras fatales, irracionales, pasionales y/o promiscuas. El modelo instaurado exhibía, por oposición, una supremacía del género masculino frente al femenino. Tal y como sentencia Terenci Moix:



Fig. 75. *Cuto* (1935). Jesús Blasco. Fuente: Colectivo 9º Arte (Recuperado de tebeosfera.com)



Fig. 76. *Un miliciano rojo* (1937). Valentín Castanys. Primera viñeta en Pelayos nº 25 del 12 de junio. Fuente: Antonio Martín (1978)

Publicación	Año de lanzamiento	Editorial
Azucena	1946	Toray
Alicia	1955	Toray
Rosas Blancas	1958	Toray
Claro de Luna	1959	Editorial Ibero Mundial Ediciones
Sentimental	1953	Exclusivas Gráficas Ricart
Tres hadas	1956	Editorial Indedi-Varios
Cuentos Camelia	1955	Editorial Valor-Varios
Colección Lirio	1955	Editorial Maga-Varios
Colección Estrella	1948	Toray-Varios
Gardenia Azul	1957	Exclusivas gráficas Ricart - Varios
Colección Lili	1958	Editorial Ferma-Varios
Maravilla	1946	Editorial Bergis Mundial - Varios
Colección Sutilezas	1961	S.A.D.E. de Publicaciones -Varios
Colección Rosa	1963	Exclusivas Gráficas Ricart-Varios
Ardillita	1953	Exclusivas Gráficas Ricart
Graciela	1956	Toray
Colección trovador	1956	Editorial soriano/Ayné
Cuento de Hadas	~40	Varios
Colección Rosita	1951	Bruguera-A. Pardo
Colección Carmencita	1958	Varios
Golondrina	1963	Exclusivas Gráfica Ricart
Carolina-Zulima	1965	Exclusivas Ferma
Mari-Lú	1952	Editorial Marco-Varios
Cuentos de la Abuelita	1949	Toray
Cuentos Gráficos Infantiles "Cascabel"	1956	Editorial Valenciana-Varios
Colección Caperucita	1951	Bruguera-Escobar/Bernet
Lindaflor	1958	Toray-Varios
Colección Margarita	1951	Editorial Favencia
El Rayo Justiciero (Azucena)	1946	Toray
Cuadernos Selectos	1942	Editorial Cisne-J. Blasco
Colección Antoñita	1950	Vilella
Colección Piluchi	1958	Hispano Americana de Ediciones, S. A.
Aventuras de Estrellita	1948	Toray-J. Juez
Gacela	1956	Exclusivas Gráficas Ricart-Varios
Anita Diminuta (Mis chicas)	1941	Consuelo Gil
Las Hadas	1945	Editorial Marco - Darnís
Colección Ave	1950	Exclusivas Gráficas Ricart
Colección Lirio	1955	Editorial Maga
Princesita	1947	Editorial Ameller-Varios
Leyenda y Fantasía	1951	Editorial Maga
Amapola	1975	Editorial Bruguera

B.B.	1959	Exclusivas Ferma-Varios
Muchachas	1960	Editorial Maga-Varios
Colección Dirca	1968	Ediciones Ricart-Estrella
Cuentos de Mamaíta	1972	Vimar Ediciones, s.A. - Juli
Cuentos de la Abuelita	1949	Toray
Golondrina	1957	Exclusivas Gráficas Ricart
Serenata	1959	Toray
Sentimental	1953	Exclusivas Gráficas Ricart
Guendalina	1959	Toray
Tu romance	1959	Ferma
Lupita	1950	Editorial Gerplá-Varios
Mariló	1950	Editorial Valenciana - J. B. Soriano/Nin
Florita	1949	Editorial Cliper
Susana	1959	Toray
Mary Noticias	1960	Ibero Mundial Ediciones - Carmen Barberá/ Ricardo Acedo
Mil y un cuentos	1940	Editorial Ameller
Tim, el pequeño vagabundo	1950	Hispano Americana de Ediciones
Sentimental	1953	Exclusivas Gráficas Ricart - Badía/ Dolcet
Cuatro Rosas	1955	Editorial Ferma-Vicente Farrés
Merche	1950	Editorial Marco-Varios
Lindaflor	1958	Toray
Sisi-Revista Femenina	1958	Bruguera
Sissi Juvenil (formato de 1961)	1961	Bruguera
Chicas-La revista de los 17 años	-	Gilsa
Blanca	1961	Bruguera
Picnic	1958	Editorial Mateu-Varios
Gran Hotel	1947	Hispano Americana de Ediciones, S. A.
Serenata Extra	1964	Toray
Romántica	1961	Ibero Mundial de Ediciones
Mundo Juvenil-La revista de los amigos de Marisol	1963	Bruguera
Lilian, Azafata del aire	1960	Ibero Mundial Ediciones

Década de los 40 --- ■ --- 20,8 % del total de catálogo

Década de los 50 --- ■ --- 56,9 % del total de catálogo

Década de los 60 --- ■ --- 19,4 % del total de catálogo

Década de los 70 --- ■ --- 2,7 % de total de catálogo

Tabla 2. Fecha de inicio de publicación de cuadernillos sentimentales españoles.
Datos extraídos de www.tebeosfera.com//www.comicreleasegrupo.blogspot.com
//www.rafaelcastillejo.com. Fuente: elaboración propia

El esquema es, pues, clarísimo. La sociedad de la aventura en el cómic de nuestra posguerra, exige ante todo la masculinidad de sus miembros, y también que un elemento maduro -de generación ya formada- tenga como oponente inseparable a un miembro de la nueva generación que, desde luego, estará provisto de los mismos atributos que su antagonista: valor, inteligencia, musculatura, pureza física y amor al aire. En esta mística del compañerismo masculino, la mujer sólo puede ser un elemento perturbador o bien un objeto idealizado (2007, pp. 179-180).

La dicotomía de la mujer en el cómic destinado a los chicos presentaba como modelos institucionalizados por un lado, a la mujer mortífera, la araña, manipuladora y terriblemente libidinosa y por otro, un modelo muy distinto, el ideal de mujer amorosa, dechado de virtudes, virginal y amable. Todo lo que un hombre podía desear en una esposa, sumisión, paciencia, amor y descanso para el guerrero.

2.5.2.2. Las chicas con las chicas.

El arco temporal donde se desarrolla el grueso de la producción de viñetas para chicas en España va desde los años 40 hasta los 70, siendo las décadas de los 50 y los 60 su época dorada (*c.f.* Moix, 2007; Ramírez, 1975; Altarriba, 2001) (vid. Tabla 2). El avance de la historieta femenina tuvo un carácter continuista en el paso desde la autarquía hasta el último período franquista, si bien muchos de los cuadernillos acabaron desapareciendo en los años 60, según señalan autores como Terenci Moix (2007) y Juan Antonio Ramírez (1975). Durante los primeros años tras la guerra civil española, la sociedad se encontraba sumida en un oscuro período de recesión y pobreza. El carácter pedagógico moralista y maniqueo de los cuadernillos de esta época quedó patente en publicaciones como *Mis Chicas* (1940) y versiones ilustradas de cuentos populares. En las primeras publicaciones de cuadernillos, se proponían títulos cuyo objetivo parecía siempre implementar un “*apartheid* educacional entre los dos sexos” (Moix, 2007, p. 184) y se ofrecía un mundo ingenuo e infantil emancipado de la realidad. La cerrazón a las importaciones de historieta americana, por ejemplo, y el fuerte control de *lo visible* ejercido por parte del régimen dictatorial no permitió hasta pasados unos años, que la narrativa gráfica femenina se abriera a otras posibilidades.

El tipo de historieta delimitada temporalmente en esta franja ha sido designada por Juan Antonio Ramírez como de “tipo maravilloso” (1975, p. 120). El tipo de trama que organiza el relato de tipo maravilloso tiene que ver con lo fantasioso e irreal de la tradición popular y folklórica, más próxima al cuento. Dentro de este tipo se encontraba, por ejemplo, *Anita Diminuta* (1941) que se publicaba en *Mis Chicas* (fig. 77).



Fig. 77. Anita Diminuta (1941) de Jesús Blasco, encarna muchos de los tintes fabulosos con los que se veían impregnadas las primeras publicaciones de la España de postguerra. Quizá, en parte, por la necesidad de olvidar la cruda realidad que había tenido lugar hacía apenas unos años. Fuente: Colectivo 9º Arte (recuperado de tebeosfera.com).



Fig. 78. Azucena, representaciones de épocas inubicables. Fuente: Colectivo 9º Arte (recuperado de tebeosfera.com).

El mundo de ficción que se ofrece a la niña a través de mil fabulaciones de hadas y príncipes tiene más de idealismo burgués -creador de sentimientos- que del nuevo activismo de la posguerra, que aspira a ser constructivo. (...) Todo lo que a los jóvenes héroes de la epopeya tebeística se les exigía en dinámica, fuerza y posibilidad de intervención, a las heroínas pensadas para el consumo de las niñas se les pedía en estupidez y apariencia (Moix, 2007, pp. 188-189)

El derrumbe de los logros de la II República en materia de igualdad entre hombres y mujeres instauró un sistema fuertemente patriarcal que descabezó por completo las aspiraciones de las mujeres de la posguerra. La segregación de géneros generó la necesidad de proclamar espacios culturales diferenciados entre hombre y mujeres, y por tanto, producciones culturales distintas, “dedicadas exclusivamente para las mujeres y adaptadas a su supuesta ligereza de espíritu y a su naturaleza simple y sentimental” (Blanco, 2013, p. 7).

La publicación que encumbró este tipo de historietas fue *Azucena*, aparecida en 1947, que supuso la combinación perfecta entre la emergente cultura de la imagen y la tradición popular del cuento infantil (Ramírez, 1975, pp. 120-121). La auténtica aportación de *Azucena* frente a *Mis Chicas*, fue la introducción a través de la intersección de las tensiones específicas entre la diferencia de clases, el amor y lo pedagógico. *Azucena* introdujo peripecias amorosas que ya incidían claramente en la señalización del público que debía consumirlas a diferencia de *Mis Chicas*, que por su carácter infantil e ingenuo podía ser consumida tanto por chicos como por chicas de corta edad (cf. Moix, 2007). En *Azucena*, se incluían imposibilidades de clase muy difíciles de salvar, como por ejemplo entre la criada y el príncipe que resultaba ser un buen alimento para el complejo de Cenicienta que muchas chicas vivían en la época. En la revista se mantenía estable un esquema reiterativo en el que

Ella (o él) es una chica pobre y generalmente huérfana que vive en el bosque y trabaja como leñadora, pastora, etc. Él (o ella) es el príncipe del reino. El amor que surge entre ellos tiene un impedimento: las diferencias sociales y económicas. Lo maravilloso soluciona generalmente este problema: el hada buena o el geniecillo premian con un tesoro o un rico vestido o una carroza... la demostrada bondad y caridad de la parte más pobre. Conclusión para leer entre líneas: “Sé buena, trabaja mucho, sufre en silencio. Algún día vendrá tu hada madrina y tendrás la completa felicidad: amor-matrimonio y dinero-posición” (Ramírez, 1975, p. 121).

La clase de relato que contenían los cuadernillos de tipo maravilloso, fomentaba la ubicación de la historia en lugares remotos o reinos lejanos (fig. 78) así como un nutrido desfile de atuendos con los que los personajes se ataviaban y que sugerían una extraña ambientación pasada de colorín. Las jóvenes muchachas vivían sus historias a la manera más típica del relato clásico *made in Disney*. Esta suspensión espacio-temporal

donde se proyectaba la protagonista devolvía un reflejo deformado a la lectora. Las grandes virtudes del estatismo (la paciencia, la serenidad, la comprensión...) hacían permanecer a las jóvenes en un clima de espera perpetua. A la espera, quizá, de ser rescatadas por un príncipe azul.

2.5.2.3. Enamorarse... al fin. Los cuadernillos sentimentales españoles.

De las revistas para chicas y los cuadernillos maravillosos, la industria historietística derivó hacia obras con un trasfondo claramente *rosado*. Esto es, un producto gráfico decididamente centrado en las relaciones amorosas, siempre castas, de las protagonistas. Aunque *Azucena* ya fue adelantando el destino del relato maravilloso cuando incorporó otras cuestiones como el amor imposible y novelesco entre las distintas clases sociales, no es hasta mediados-finales de los años 50 que el número de publicaciones se incrementa exponencialmente.

Las primeras publicaciones de historieta para niñas en España como *Mis Chicas* o más juveniles como *Azucena* o *Florita*, supieron echar raíces entre sus lectoras y aprovechar la crecida económica que el país experimentó en los años 60 cuando finaliza el período autárquico del régimen dictatorial de Franco. La apertura del país como destino turístico, especialmente de países nórdicos, favoreció la entrada de un aire fresco con cierto regusto a modernidad. El envejecimiento del dictador también permitió una mayor laxitud en la moralidad y la rigidez social, lo que favoreció que las jóvenes quisieran y pudieran salir al mercado laboral. Según Terenci Moix (2007), un mercado laboral que auguraba la escalada hacia el *satus quo* que todo ciudadano deseaba alcanzar, el de la burguesía/clase media.

Las publicaciones de esta época (años 50-60), se desligaban claramente, aunque sólo fuera en los aspectos más superficiales, de la irritante fantasía que poblaba en el tebeo de tipo maravilloso. De este modo, las lectoras dejarían las hadas y los duendes de lado para encontrar entre las protagonistas de los cuadernillos el reconocimiento de una inserción laboral 'adecuada'. Según Juan Antonio Ramírez (1975), la especificación del género de la historieta femenina sentimental es una cuestión compleja dado que en las postrimerías de la década de los 50, algunas de las revistas que se publicaban estaban a punto de desaparecer. Ahora bien, su hueco pronto sería cubierto por otras. Las colecciones de la editorial Toray como *Guendalina*, *Serenata* o *Rosas Blancas*, "llegaron a imponer, en el ensueño particular de cada lectora (...) tipos humanos muy representativos" (Moix, 2007, pp. 196-197). El desvanecimiento de las historietas de tipo maravilloso trajo la inclusión de dos taxonomías más de historieta identificadas por Ramírez como la historieta de tipo "exótico sentimental (ES)" y la de tipo "sentimental próximo (SP)" (1975, p. 122-124).

El tipo exótico sentimental pese a erigirse como una derivación lógica desde el

cómic de tipo maravilloso, hacía primar los aspectos sentimentales de la historieta. Según afirma Ramírez (1975), su aparición coincide con la demanda de aquellas niñas que habían crecido leyendo historieta maravillosa y que, en su adolescencia incipiente, reclamaban otro tipo de producto más próximo a la realidad y más acorde con sus intereses. Colecciones como *Piluchi* (1958), *Gardenia Azul* (1957) o *Golondrina* (1969) ejemplificaban bastante bien ese ascenso de la centralización del tema amoroso ambientado por lejanos parajes. Las historias se inundaban de trajes de época o espacios foráneos que, si bien alentaban las ensoñaciones principescas de las lectoras poco o nada tenían que ver con el contexto real en que vivían (fig. 79 y 80).

El tipo sentimental próximo supone el afianzamiento del “amor en estilo «realista»” (Ramírez, 1975, p. 123). Los cuadernos sentimentales de tipo próximo se inician, según Juan Antonio Ramírez, con la publicación de *Claro de Luna* en 1958. En las historias que albergaban la colección y otras parecidas, la familiaridad entre las lectoras y el contexto se hace más evidente.

Ahora se ha renunciado casi por completo a la intención pedagógica y hay menor distancia social entre los dos “enamorados”. Los nuevos personajes son “el médico”, “el ingeniero”, “el abogado”, “el jefe de la empresa”, “el pintor que será famoso”, etc. Ellas son “secretarias”, “enfermeras”, “maestras de escuela”, “modelos”, “estudiantes”... Todos visten ropas contemporáneas y se rodean de objetos reconocibles (automóviles, grandes almacenes, muebles, etc.) (Ramírez, 1975, pp. 124-125).

El plan de estabilización en España supone un progreso en el poder adquisitivo de la sociedad española gracias a la aparición incipiente de la clase media. Esto provoca la llegada a los hogares objetos que aparecen reconocibles en las historietas de la época como los ciclomotores o los televisores. De esta forma, se abandona el exotismo de las colecciones previas para ceñirse a un contexto reconocible, bien por proximidad bien por el recibimiento de otras visiones como la americana. El estilo visual se aligera y sintetiza conectándose con la moda del momento (Blanco, 2013) y el gusto por la vida social como las fiestas, los conciertos o las salidas con las amigas. Como apunta Juan Antonio Ramírez, predomina la sencillez en los guiones donde “el «amor» es presentado, por ende, como «posible» en la vida cotidiana de la lectora» (1975, p. 124).

La convergencia entre la historieta y el resto de bienes de consumo, como el tocadiscos, hizo que la fiebre musical de los 60 inundara todos los contextos sociales. El gusto por la canción ligera y los ídolos musicales, encontrarán también su hueco en algunas revistas femeninas como las colecciones *Serenata*, *Idilio* o *Romántica* (c.f. Ramírez, 1975). En algunas publicaciones femeninas son frecuentes las protagonistas de carácter estable en la publicación. De este modo, a personajes como Anita Diminuta en *Mis Chicas* o Florita y Mariló, en las publicaciones a las que ellas mismas daban nombre, se les reservaba espacios de privilegio dentro de la publicación. El tipo “protagonistas



Fig. 79. Colección *Golondrina*. Fuente: Colectivo 9º Arte (recuperado de tebeosfera.com).



Fig. 80. La colección *Serenata*. A medio camino entre lo exótico y lo sentimental próximo. Uno de los muchos paradigmas de la fusión entre historieta romántica y cultura pop mediante la inclusión de canciones de moda y referencias al artista intérprete. Fuente: Colectivo 9º Arte (recuperado de tebeosfera.com).

fijas” es definido por Juan Antonio Ramírez (1975, p. 127) como una clase de historieta donde el personaje principal es el mismo en cada una de las historias pero a diferencia de las anteriores, aparece independizada del resto de la publicación. En *Florita* se podían hallar otros temas a parte de la historieta correspondiente. La organización de la revista era en forma de secciones, tal y como pueden organizarse muchas de las revistas femeninas actuales. Se encontraban apartados dedicados a propuestas creativas para decorar el dormitorio, vidas de mujeres famosas o incluso espacios dedicados a corregir esas pequeñas manías “propias” de las féminas (vid. Jiménez, 2011). Sin embargo, entrados los años 60, las protagonistas dan el salto al cuadernillo, donde únicamente se centran en las aventuras de los personajes principales. El estilo gráfico abandona la caricatura definitivamente aunque mantiene ciertas dosis de humor e ironía en las tramas. Las cabeceras a destacar en este formatos son, principalmente, *Mary Noticias* (1962) y *Lilian azafata del aire* (1960). Ambos cuadernillos se han situado dentro de las publicaciones de carácter burgués (vid. Moix, 2007; Ramírez, 1975; Blanco, 2013). Es decir, inscritas en los ideales de los oficios liberales, con protagonistas más adultas y con vidas que suponían la existencia de aspiraciones propias y objetivos definidos, parcialmente, por el progreso laboral. Ambas historias, introducían aspectos aventureros donde sus protagonistas ejercían como detectives en cada librito. El caso de *Lilian, azafata del aire* tuvo una vida mucho más corta, según apuntan Ramírez y Terenci Moix, por encarnar una independencia femenina que encajaba con dificultad en la ideología española. Esto podía deberse a que *Lilian* era una adaptación de otra obra extranjera *Lili Hotesse de l’Air* (1960) de Christian Mathelot (fig. 81).

Mejor aceptación tuvo *Mary “Noticias”* aparecida en 1962 de la mano de Ibero Mundial Ediciones. Venida de la pluma de Carmen Barberá y guionizada por Ricardo Acedo (el mismo de *Lilian*), *Mary* era una joven reportera que trabajaba para un programa de sucesos. La novedad de *Mary* con respecto a la azafata fue la introducción del misterioso salvador. Aunque *Mary* se presentaba como una figura intrépida, acababa normalmente, por su incesante curiosidad y búsqueda de la verdad, metida en problemas. Es entonces cuando Bruma, un misterioso hombre barbudo con gafas de sol, la rescata. Personaje por el que *Mary* se siente atraída, obviamente. Sin embargo, *Mary* desconoce que la identidad que Bruma encierra es la de Max, su novio fiel e incondicional (algo despistado, también). A la participación de la lectora en la aventura que *Mary* ha de resolver ha de sumarse también la complicidad compartida con los autores de saberse conocedoras de la verdadera identidad de Bruma, acrecentando así, el deseo de que ella al fin descubra que Max y su salvador (con dos perfiles tan diferenciados) son la misma persona. Que una parte de la resolución del conflicto requiriera del salvamento por parte del varón traducía conclusivamente un modelo de representación en el que el potencial femenino para la aventura estaba limitado por su propia condición física e incluso cognitiva. Pero la cuestión que altera la “normalidad” en *Mary “Noticias”* es



Fig. 81. Lili y Lilian, con dos estilos gráficos muy diferenciados, los de Mathelot y Gómez Esteban, narraban las aventuras de una joven azafata de líneas aéreas, el sueño de muchas jóvenes españolas que aspiraban a “conocer mundo”. Fuente: Soci  t   Parisienne d’  dition y Colectivo 9   Arte (recuperado de tebeosfera.com).



Fig. 82. Dentro del mundo del *manga*, existe un ejemplo de claro paralelismo con los sentimientos enfrentados de Mary. En la obra de Naoko Takeuchi, *Sailor Moon (Bish  jo Shensi Sailor Moon)* (1992) el “misterioso rescatador” aparece tambi  n en la figura del Se  or del Antifaz (Tuxedo Mask) cuya identidad es verdaderamente la de Armando (Mamoru), un joven que circunstancialmente conoce a la protagonista y cuya relaci  n siempre se tensa por el desprecio aparente que se profesan mutuamente. En el caso de *Sailor Moon*, la protagonista Bunny (Usagi, en la versi  n original) es la reencarnaci  n de la princesa de la luna, Selene y Armando la reencarnaci  n del guardi  n de la Tierra, Endimi  n. En su vida pasada fueron amantes con un tr  gico final. La idea de la predestinaci  n en el amor ser   una constante tanto en la obra, como en el ideal amoroso de muchos productos medi  ticos dentro y fuera de Jap  n. Fuente: Naoko Takeuchi/Ediciones Gl  nat.

señalada por Tatiana Blanco cuando apunta, a colación de la dicotomía Max/Bruma, que “esta versión españolizada de Clark Kent y Superman, propone un modo particular de concebir las relaciones amorosas (...) La idea de la infidelidad está implícita pero también está siempre presente” (Blanco, 2013, [58]). Podemos leer cómo Mary expone a las lectoras (y las hace por tanto partícipes y cómplices) de sus dudas en el amor:

MARY: ¿Cómo os sentiríais, en efecto, si estuvierais enamorados de una persona que os parece tonta, y al mismo tiempo sintierais admiración por otra que os pareciera la más formidable? ¡Pues ese es mi problema! Por un lado estoy enamorada de Max que, a pesar de ser un chico elegante, obsequioso e instruido... ¡Me desespera con su temperamento flemático, calculador y parsimonioso! Por el otro, Bruma me parece maravilloso con su temperamento osado, decidido, violento y... ¡deliciosamente misterioso! Lo terrible es que cuando me encuentro junto a Max, me gustaría que fuese un poco como Bruma, y que cuando estoy con Bruma me agradaría que se pareciera un poco a Max (Barbará y Acedo, 2010, p.47).

Las inseguridades de Mary que hacían que la idea de la infidelidad rondara su cabeza, quedan paliadas por el hecho de que los dos hombres que habitan su corazón son la misma persona. De ahí que, realmente, no exista ningún conflicto al final y la conciencia de la lectora quede bastante tranquila. Como señala Antonio Martín, en *Mary “Noticias”* la relevancia de la historia se desvía hacia la maraña de situaciones en las que Mary y Bruma-Max juegan al despiste que en las propias peripecias de la reportera (*cf.* Martín, 2010).

El grueso de los autores y autoras que han abordado la investigación del cómic femenino en España durante la época franquista y tardo-franquista, han coincidido ante la idea de que se trató de un producto fuertemente alienante para la mujer de la época (*vid.* Moix, 2007; Ramírez, 1975; Jiménez, 2011; Blanco, 2013; entre otros). Para la profesora Rosario Jiménez, por ejemplo, la codificación que la historieta sentimental española de posguerra diluía a la mujer real, esa que se enfrentaba con las miserias del día a día en una España segmentada donde había hambre y represión, proponiendo la construcción de un modelo más adecuado al ideario de la época. Según Jiménez, “se educaba así a la mujer a través de la percepción que de sí misma intuía en las historietas sentimentales” (2011, p. 160) y se instilaba unos valores propios de la clase dominante burguesa, frívola y eminentemente dominada por hombres. Las figuras femeninas que potencialmente podían servir como ejemplo de superación de las trabas socialmente impuestas a las mujeres, sobre todo en lo que concernía a las pequeñas conquistas laborales, eran deslomadas mediante la visión reduccionista de sus virtudes piadosas. Como señala Tatiana Blanco el contexto empujaba a las jóvenes españolas a buscar historias “trufadas de amor, de misterio, de exotismo (...) ávidas de amores turbulentos con *happy end*” (2013, p. 16).

La protección y salvación de la mujer en la historieta femenina tenía tanto que

ver con el rescate físico, el económico (pasar de pobre a rica) o el simbólico (pasar de niña a mujer) (cf. Jiménez, 2011, p. 163) y se evidenciaban también en las políticas editoriales que hicieron prevalecer ciertos valores ante otros, debido a la censura franquista. Las chicas que consumían cuadernillos sentimentales que pertenecían a la clase obrera o la clase media veían sublimadas sus ensoñaciones de escalada social en las representaciones que consumían entre aquellas páginas. Entre las viñetas de aquellas historias se les permitía imaginarse consiguiendo trabajos adecuados a su condición: secretaria, azafata, enfermera, etc., que le permitían viajar y tener una vida activa e interesante (como la de los famosos o la burguesía) además de un buen hombre con quien casarse y consumir el inevitable destino de ser esposa y madre. El proceso de inculturación femenino en España se refleja perfectamente en esas tres décadas de historietas que desarrollaban sin ningún tipo de trauma o problema aparente, el paso de la infancia a la adolescencia y a la juventud delimitando eso sí, unos términos adecuados de lo que se podía o no hacer, lo que se permitía o no, de lo que se podía desear o a lo que se podía aspirar. La conclusión de la mística de la feminidad que se instauraba en los relatos historietísticos de la España franquista era la de que la mujer debía ser el descanso del guerrero, la virgen pura, la abnegada esposa y la madre amorosa. Cualquier desviación del ideario moralista de la época no tenía lugar en la historieta o, como ocurría en el caso americano tras la implantación del código de autorregulación, era castigado. Es decir, aquellos personajes femeninos que no encarnasen las actitudes positivas del ideario nacional-católico acababan por ser castigadas, posiblemente con una soltería irremediablemente (cf. Jiménez, 2011).

El amor, por supuesto, era uno de los impulsos vitales que motivaban las acciones de los personajes y fraguó en la percepción de las lectoras que existía una inevitabilidad del romance entre el hombre y la mujer; antes o después el sueño de independencia concluía, tal y como ocurría en *Lilian*. La virtud era siempre la mejor manera de presentarse ante la sociedad, como dibujó perfectamente *Florita*. La coquetería era un dominio femenino, como manifestaba Mary. Y la sexualización del amor no estaba en absoluto al alcance de las mentalidades de las jóvenes, más allá de las insinuaciones de Corín Tellado. Sostenemos que todos estos elementos juegan un papel importante en la suspensión del deseo ante la que responde el relato amoroso. Tamara Blanco, en su artículo “L’image de la femme dans les *cómics féminins* des années 1960-1970 en Espagne: conflit identitaire ou schizophrénie de genre” concluye tras su análisis de las obras *Mary “Noticias”* y *Esther y su mundo*, que uno de los rasgos que definen estos cuadernos es el constante culto a la belleza. Las protagonistas aparecen constantemente como posando ante una cámara (Blanco, 2013, p. 83), ofreciendo una importancia fundamental a la apariencia. Este “aparentar” sin embargo, no se reduce únicamente al buen aspecto físico sino a tener una conducta adecuada y, ante todo, deseable. Ya hemos visto cómo Mary, aún no soportando a Max sigue enamorada de él y Esther, por su parte, contiene los sentimientos de celos o envidia para encajar en el modelo de *chica*



Fig. 83. Antonio Martín apunta las equivalencias que parecen entre el grafismo de Barbará y el canon gráfico del manga. "(...) con unos ojos redondos y enormes que destacan de la viñeta tanto como pueden hacerlo los famosos ojos redondos que suelen adjudicarse a los *manga* como uno de sus elementos distintivos" (2010) Fuente: Ricardo Acedo y Carmen Barbará/Ediciones Glénat.

ideal. Esto sustenta una construcción esquizofrénica de la identidad femenina, donde chocan los intereses individuales frente a la expectativa social que, por otro lado, acaba redundando en los deseos personales de los personajes. Ambos relatos, presentan la ambivalencia de las mujeres en los conflictos de amor. Mary se debate entre el amor por Max y por Bruma y Esther, por su amor por Juanito. Al final, la constante de ambas colecciones es el amor de la protagonista por el chico, correspondido o no. Aunque la culpa de la alienación femenina no puede ser achacada únicamente a los cuadernillos sentimentales de la época, si sirven como aspecto sintomático de la situación y de la imagen que desde ese medio específico se proyectaba y se esperaba de las lectoras. Tal y como concluía Juan Antonio Ramírez, preguntarse sobre si el tebeo para las féminas ha generado la situación de las mujeres o la ha creado, genera una respuesta no certera, “eclectica” (1975, p. 235). Coincidimos con Ramírez también cuando sugiere que la historieta romántica “al reflejar y mitificar una situación ha contribuido a reforzarla” (1975, p. 235) pero no se puede ser excesivamente reduccionista en este asunto. Los productos culturales no tienen toda la culpa de las construcciones sociales que pasan al capital del imaginario colectivo, aunque desde luego ayudan. Como Michel de Certeau apunta en *The practice of Every-day life* (1984), las prácticas de los lectores (que obedecen a tácticas específicas con los textos y no a las estrategias que las estructuras sociales pueden establecer) sólo pueden ser teorizadas con lo que ninguna aseveración al respecto puede ser tenida como absolutamente verdadera.

2.5.2.4. Cómic femenino en una España del s.xxi.

Pero es curioso, porque comentábamos que los lectores mayoritarios de Esther son mujeres de treinta y pico, aburridas de leer novelas de García-Márquez, estructuras de lo más complejo en literatura, en cine... todo. Son tan listas como yo, sino más, pues hay que usar toda la artillería. El miedo lo tenía con la primera historia, el miedo a pasar a la Historia como el tipo que se cargó a Esther (risas).

Entrevista a Carlos Portela, guionista de *Las nuevas aventuras de Esther*

Este epígrafe responde, muy brevemente, a la necesidad de situar el cómic femenino en la España democrática. El libro de Juan Antonio Ramírez, editado en 1975 concluía su trabajo antes del hundimiento de Bruguera en 1986, vaticinando en sus conclusiones que a pesar de las limitaciones y complicaciones, el cómic femenino ofrecía un punto de partida sugestivo para comprender muchos de los rasgos sociales que se habían construido en torno a las mujeres de la época. En los límites de su estudio, por tanto, no asumió los productos femeninos emergidos en los 80, los 90 y por supuesto la actualidad. Curiosamente, aunque a lo largo de su vida profesional siguió trabajando con la cultura popular y de masas y sobre cómic, nunca más supimos si pretendía retomar un estudio actualizado de la historieta romántica. Es posible que este silencio, además de por

la súbita muerte de Ramírez, se debiera a que los límites claros con que la industria editorial franquista definía los cuadernillos de historieta sentimental se desdibujaran con el paso del tiempo. Algunos autores señalan la fotonovela como objeto culpable del desplazamiento de la historieta sentimental, pero quizá la ecuación no sea tan sencilla. No se trata de que la historieta desapareciera y apareciera la fotonovela sino que ambos productos convivieron desde los años 60 en adelante. Los investigadores Juan Miguel Sánchez y María Olivera sostienen en su texto “La fotografía en las fotonovelas españolas” (2012) que “fue un instrumento de evasión y divertimento a través del que se produjo la alfabetización en las clases más bajas, al menos durante una década desde finales de los sesenta” (p. 32).

La visualidad tanto del cómic como de la imagen fotográfica permiten un acercamiento más cómodo al relato si bien en el cómic la interrelación entre palabra y texto puede traer consigo la necesidad de una mayor implicación por parte del lector. No obstante, la suposición que mantenemos es que la fotonovela acabó copando el mercado por número de tiradas. Quizá fuera más rentable. Cabe imaginar que en un par de días de sesión de fotos la historia podía hilarse mientras que el trabajo de un guionista y un dibujante, por muy rápido que fuera, requería de algo más de tiempo para concluir el trabajo con el incremento de costo asociado. Por otro lado, habría que tener en cuenta el tirón de las caras conocidas en las fotonovelas así como su comunión con las novelas rosas de Corín Tellado, que también se convirtieron en fotonovelas. Es posible que el número de tirada de las fotonovelas copara el mercado hasta el punto de anular las posibilidades de mercado de la historieta. Por estos u otros motivos, en definitiva, la historieta sentimental tal y como se conocía en el período de la autarquía y los años 60, acabó reduciéndose a la nada frente a otros productos como la fotonovela o las revistas femeninas de secciones (*cf.* Dopico, 2010, p. 34). Entonces... ¿Sigue existiendo a día de hoy algo a lo que podamos llamar cuadernillo sentimental o historieta sentimental en España? ¿Están las autoras españolas en activo tan centradas en el amor como parece? ¿Es posible hablar de un género exclusivamente femenino a día de hoy?

En los últimos coletazos del franquismo y tras la muerte del dictador, las rígidas normas morales se habían relajado. Las chicas *modernas* acudían a guateques y experimentaban un sentimiento, aún limitado, de libertad, con aspiraciones que, si bien llevaban implícitas la consecución de un esposo, jugaban con tener también un trabajo aunque fuera a media jornada, con ir a la Universidad, en definitiva, buscaban progresar socialmente. Dentro de la generación de dibujantes formados en los años gloriosos del cómic español vamos nos detendremos en una de las dibujantes más conocidas y reconocidas dentro de esta categoría de cómic femenino: Purita Campos, la autora de *Esther y su mundo*. *Esther* fue la primera gran obra de Campos y quizá, la primera gran saga dentro del cómic español. Originariamente, *Esther y su mundo* era una obra comercializada en Reino Unido bajo el nombre de *Patty's World* en 1971, oportunidad que le llegó a su autora de la agencia Creaciones Internacionales (*vid.* Medina, 2010, *cf.* Vilches, 2014).

En 1977, la editorial catalana Bruguera pondrá a disposición de las lectoras españolas la versión de *Esther* en español, en formato cuadernillo vertical de grapa. *Esther* se comercializará junto a otros títulos como *Gina*, *Caty*, *la chica gato* o *Candy*, en la colección “Joyas Literarias Juveniles. Serie Azul”. La colección pasaría a tener un total de 108 números entre todas las cabeceras editadas que en su recta final se englobaron bajo el título de “Joyas Literarias Femeninas”. Más adelante, en los años 80 *Esther* volvería a ser editada por la misma casa, Bruguera, esta vez en solitario y con el subtítulo con el que será conocida hasta nuestros días: *Esther y su mundo*. Esta edición incluía también otras secciones y la *Esther y su mundo* del 82 se acercaba más al magazine femenino de variedades que a un cómic unitario. La serie concluyó en 1985 en el formato grapa, aunque su éxito le permitió disponer de varias reediciones en cartón como el *Super Esther* (1982-1983) con lomo entelado y que recogía la serie completa en siete volúmenes. La etapa de personajes femeninos de la mano de Campos se dejó ver por varias revistas juveniles femeninas. De este modo, *Gina* o *Jana* (publicaciones muy similares a *Esther*) saltaron a la palestra de los quioscos españoles con dignos resultados comerciales y de público.

Ya entrado el siglo XXI *Esther y su mundo* sería relanzada en 2007 por la editorial Glènat, con retoques de color y traducción donde la propia Purita Campos, participó. La serie continuaría en 17 volúmenes en cartón. En la obra de Campos, se narra la adolescencia de la joven Esther Lucas, su familia y su círculo cercano de amigas y antagonistas. La joven Esther se encuentra envuelta en un mundo adulto que ella misma no termina de comprender ni termina de comprenderla. Su amor secreto, Juanito (Johnny en la versión original) convierte la vida de Esther en un vaivén de estados emocionales donde su amor pasa de la *zona de amistad* a la *zona de novios* en cada página de cada número. El relanzamiento de *Esther* en el nuevo milenio, sirvió de prolegómeno perfecto para la salida al mercado de *Las nuevas aventuras de Esther* (2007-2009) por ediciones Glènat, en una colección de tres volúmenes que nos presenta a una Esther ya crecida, con un pasado desconocido, una hija adolescente y un divorcio a sus espaldas. La obra venía de la mano de Purita Campos y con guión del gallego Carlos Portela. La repercusión que tuvo la vuelta de Esther al mercado español queda patente en las cifras que manejaba Portela en una entrevista ofrecida al portal especializado en cómics ZonaNegativa. Así el guionista de la obra comentaba que “de *Las Aventuras de Esther*, del primer tomo, llevamos vendidos unos 20.000 ejemplares en abril, que para mí fue alucinante. ¿Realmente es porque es Esther, porque es para mujeres...?” (Portela, 2008). Según señala Portela en la misma entrevista, un nutrido sector del público lector de tebeos son mujeres que crecieron con Esther y que ahora, vuelven a acercarse a su personaje favorito en igualdad de condiciones, es decir, con una Esther de casi 40 años, con problemas que pueden ser cercanos como el divorcio y la maternidad (con una hija que remeda su rebeldía juvenil).

Para hilar la siguiente etapa de producción de historieta femenina hay que

detenerse brevemente a señalar la importancia que las revistas juveniles femeninas tuvieron dentro del mercado español. Ya hemos señalado cómo *Esther y su mundo* se valió de esta fórmula para llegar a las casas de las lectoras. Efectivamente, las revistas femeninas no eran cuadernillos, aunque sí que contenían páginas con personajes más o menos fijos y estables que generaban una continuidad narrativa. Tal fue el caso de *Esther*, pero también de otras chicas de cómic como la propia *Lily* de Robert Segura o el personaje de *Emma*, una simpática brujita que tenía algunas páginas en *Lily* de la mano de Trini Tinturé. Curiosamente, en 1984, en las mismas páginas de *Lily* comenzó a editarse uno de los dramas más agradecidos y que más impactaron en la juventud femenina española, *Candy Candy* (en su versión original, editada desde 1975 hasta 1981 por la gran editorial japonesa Kōdansha). En aquel entonces probablemente nadie sabía lo que era un *manga* lo que se estaba leyendo al seguir la lacrimógena historia de Candy. Esas páginas traducidas y coloreadas seguían siendo cómic y uno, dicho sea de paso, que gustaba mucho.

Resulta curioso pensar que una de las primeras entradas del *manga* dentro de nuestro país fuera precisamente la de un *shōjo*, cuando aún siquiera se conocía el género. Que *Candy Candy* obtuviera el éxito de público que obtuvo tuvo que ver, bajo nuestra perspectiva con varias cuestiones. Por un lado, la riqueza visual de la obra, que, aún alejada de los estereotipos de la moda propios de la narración sentimental próxima de la época, enaltecían el gusto por la belleza contemplativa de los personajes. Como ocurriera con *Mary "Noticias"* o *Esther*, muchas de las imágenes de Candy parecían *posados* de los personajes que lucían unas vestimentas preciosistas, llenas de volantes, cintas, flores y telas estampadas. Aún cuando la moda de Candy obedecía a una época pasada, los vestidos no parecían tan pesados y complejos de llevar para sus protagonistas como en las obras nacionales. Los personajes en *Candy Candy* saltaban y corrían, se peleaban y nada en su atuendo hacía que se lo impidiera, por muy abullonado que fuera el vestido. Esta metáfora de libertad, a pesar de la indumentaria, tiene su correspondencia en el contenido de la trama argumental de *Candy Candy* y se corresponde con el segundo punto clave para el éxito de la serie. Aunque el *manga* tenía aparentemente reminiscencias con el cuaderno exótico, la historia no tenía los tintes excesivamente moralistas de dichos cuadernillos. De hecho, aunque la historia de partida era común a la de muchas narraciones surgidas en la época gloriosa del cuadernillo sentimental, la de la huérfana de buen corazón, también mostraba una figura fuerte, que podía enfrentarse por sus propios medios y en términos de igualdad con sus antagonistas. El melodrama de Candy se salpicaba de humor y subtramas que mantenían la intriga en la historia haciendo de la misma un continuo de generación de expectativas (muy sujetas al sistema de producción japonés de las revistas semanales) que mantenían en vilo a sus consumidores.

España fue sacudiéndose el polvo del franquismo poco a poco en las siguientes décadas y tanto la apertura paulatina en la mentalidad, como la conquista de derechos



Fig. 84. *Candy Candy* (*Kyandi Kyandi*) (1975-1981) con guión de Kyōko Mizuki y dibujada por Yumiko Igarashi y portada de la colección *Serenata* por María Pascual. Dos modelos gráficos a miles de kilómetros con similares apariencias. Fuente: Kyōko Mizuki y Yumiko Igarashi/Colectivo 9º Arte (Recuperado de tebeosfera.com).

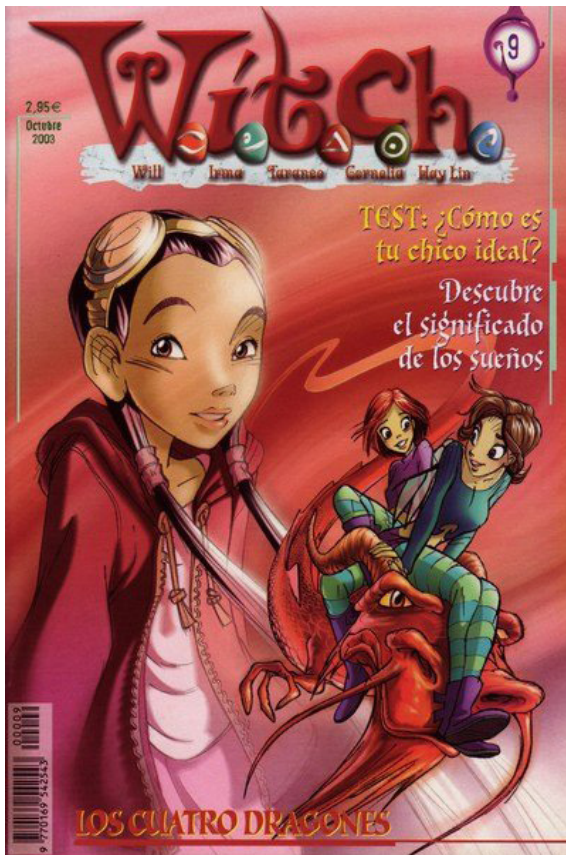


Fig. 85. *W.i.t.c.h.* (2003). Walt Disney Company. Fuente: Logista/Colectivo 9º Arte (recuperado de tebeosfera.com)

sociales, pasando por la mejora de la economía, generaron una sociedad que iba insertándose en la lógica capitalista y de consumo. Había televisiones, lavadoras, secadoras, maquillaje, moda, coches... Todo lo que años antes se había soñado a través de la promesa burguesa del cuadernillo sentimental (*vid.* Moix, 2008; Ramírez, 1975) ahora aparecía al alcance de la mano. Las revistas femeninas se reconvirtieron y, aunque siguieron existiendo algunas publicaciones con viñetas, la crisis editorial de los 80, acabó por limitar mucho el mercado de edición de tebeos en España, sobre todo en lo concerniente a producción propia.

El mercado editorial español acabaría transformándose y en los años 90 aparecen las tiendas especializadas, lo que hizo que buena parte de la producción de cómic extranjero tuviera un contexto adecuado para ser comprado por el público que lo demandara. Tras el fenómeno manga de *Dragon Ball* en España, se acabó acogiendo de buena gana la narrativa japonesa, haciendo que la precarizada industria editorial de cómic española volviera a la vida —aunque fuera mediante respiración artificial— y ampliando sus horizontes al observar la rentabilidad de los productos derivados de las obras (el llamado *merchandising*). Traducido esto al ámbito de la historieta romántica, el estallido de japonismo, hizo que aterrizaran a las estanterías de las librerías relatos bajo la etiqueta de *manga* para chicas, un más que amplio catálogo de historias que abrazaban la fantasía, el romance, las historias estudiantiles, los dramas, los deportes o la ciencia ficción. La bisagra que se genera entre los últimos años del siglo xx y los primeros del siglo xxi, con el afianzamiento de la tienda especializada y los reservados de cómic en las grandes superficies alimentaron, por un lado, la revista juvenil (diversificada en chicos y chicas) que tenía su origen en una serie de televisión y que vendía, junto a la aventura en viñetas, algún *gadget* o *souvenir* que aumentaba la sensación de comunidad, de club (fig. 85). Por otro lado, la traducción de manga para público femenino y la reedición de series como *Esther* o la edición posterior de *Las nuevas aventuras de Esther*, unido a los nuevos modelos de producción más limitados pero más realistas del modelo distributivo de la novela gráfica, han mejorado el posicionamiento de la narrativa española generada por mujeres y para mujeres. En este sentido, cabe destacar que muchas de las jóvenes promesas de la narrativa gráfica femenina en España se han decantado por la generación de álbumes de carácter humorístico-crítico donde con acidez e incisivas miradas hacia la realidad que las rodea se mofan de los mitos femeninos y masculinos por igual.

Quizá sea bueno destacar dentro de este resurgir algunas propuestas que sí hablan de amor o de la relación de pareja como es la obra de Ana Oncina *Croqueta y empanadilla* (2014) que consta ya de 8 ediciones y que recientemente sacó su segundo volumen *Croqueta y empanadilla 2* (2015). La historia que Oncina presenta nos cuenta la relación entre Croqueta y Empanadilla, versiones comestibles de, aparentemente, la autora y su pareja, donde se cuentan pequeñas historias de la vida en común en el día a día. El estilo de Oncina es limpio, naif y dulce, muy acorde con el anecdotario

que presenta acude en ocasiones a los estándares ideales del amor romántico donde la pareja debe conocer en todo momento los pensamientos del otro, es decir, tener un conocimiento extremo de la persona amada, aún sabiendo que eso es imposible (fig. 86). Sin embargo, desde la desaparición de los cuadernillos sentimentales ningún producto ha vuelto a copar el mercado impreso del tebeo para mujeres de igual modo que ocurrió en la época franquista.



Fig. 86. *Croqueta y empanadilla 2.* (2015) Ana Oncina. Fuente: Ana Oncina/ Editorial La Cúpula.

2.5.3. El *manga* para chicas. Un viaje desde el *shōjo* al *yaoi*.

La industria del cómic japonés posee una estructura de distribución de géneros altamente refinada y especializada. La hipertrofia de títulos que posee el universo del *manga* lleva a las distintas casas editoriales a diversificar y taxonomizar ampliamente entre los diferentes sectores de público a los que tentan con productos especializados. Dentro de este tumulto de publicaciones es frecuente que las propuestas se cataloguen atendiendo a diferentes criterios. José Andrés Santiago (2010), por ejemplo, utiliza una triple formulación para la clasificación del *manga* en función de los temas, el género o las temáticas de los cómics japoneses. Dentro de esa identificación, Santiago define los temas como las “grandes historias” (2010, p. 168), aquellas que tienen un marcado carácter universal. Por otro lado, la clasificación del *manga* según el género la identifica como la que se lleva a cabo atendiendo a los intereses temáticos de grupos sociales determinados por rangos de edad y sexo. Por último, la identificación por temáticas estaría estrechamente interconectada con el anterior, y se ocuparía de clasificar los *manga* “que versan sobre un mismo argumento, pero que no se dirigen exclusivamente a ningún estrato de población concreto” (Santiago, 2010, p. 168).

La clasificación basada en temas que reproduce Santiago es la que realiza la profesora del *Japanese Program* de la Universidad de Tufts en Massachusetts, Susan J. Napier en su libro *Anime. From Akira to Howl's Moving Castle* (2005) donde la experta reconoce al menos tres grandes bloques de temas recurrentes en las historias japonesas: el tema apocalíptico, el carnavalesco y el lírico-elegíaco (cf. Santiago, 2010, pp. 169-170; cf. Napier, 2005, pp. 13-14). Para Napier, el tema apocalíptico, que es además recurrente en otras culturas, puede abarcar desde la “catástrofe material (...) hasta incluir formas más íntimas de apocalipsis, como espirituales e incluso patológicas” (2005, p. 13). El tema carnavalesco, por su parte, intencionalmente relacionado con la idea del *matsuri* o festival japonés, hace alusión a las cuestiones liminales que subvierten felizmente las jerarquías sociales establecidas y su autoridad a través del juego o lo satírico. Normalmente, esta subversión se articula a través de un cierto elemento fantástico. Napier ubica aquí series de humor que pueden incluir cuestiones tan curiosas como cambios de sexo o las alteraciones del mismo (*gender bender*), como ocurre con la obra de la artista Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2* (1987-1996) (cf. Napier, 2005, pp. 63-84).

El tercer tema identificado por Susan Napier es el elegíaco “con sus implicaciones de la pérdida, la pena y la ausencia” (2005, p. 13) lo que permite privilegiar la dimensión emocional y emotiva del relato. A estos tres grandes temas, Santiago sumará un cuarto, el tema épico, que entenderá de manera doble. Por un lado, como todo argumento que expone una historia de superación y logro; por otro, asociado directamente con la idea de la tragedia, donde el personaje asume el rol de héroe.

La clasificación por temas no identifica en ningún caso el público al que se dirige el relato. Son conjuntos de normas y referencias narrativas que suelen mantenerse

estables y a las que se acude para contar una historia particular. Se tratarían de esquemas de narración. Sin embargo, la identificación de ciertos temas recurrentes se nos facilita si atendemos al género y grupo social al que se dirige el *manga*. Es decir, en función de quién sea el lector potencial del cómic habrá una serie de temas más frecuentes o menos, que se concretarían en las temáticas. Según José Andrés Santiago (2010), algunos autores hacen una apreciación metonímica entre la clasificación por género y por temáticas debido a la amplísima diversidad argumental del *manga*. Dentro de los términos en los que discurre nuestro trabajo de investigación, la taxonomía en géneros y edades nos parece la más adecuada para empezar a comprender el *shōjo manga* como un gran género que contempla una inagotable fuente de temáticas pero que se dirige principalmente al público femenino.

Dentro de la amplia catalogación que comúnmente se realiza desde los estudios teóricos acerca del *manga* (vid. Kinsella, 2000; Berndt, 2008a; Takahashi, 2008; Ogi, 2009; Prough, 2011; Shamoan, 2012; entre otros) encontraríamos cuatro grandes bloques de taxonomía de *manga*. El *kodomo manga*, especialmente pensado para niños de corta edad; el *shonen manga*, o manga destinado a un público juvenil masculino; el *shōjo manga* ideado para chicas jóvenes y el *seinen manga*, heredero más directo de la tradición del *gekiga* y que se destinaría a un público más adulto. Comúnmente se ha venido equiparando esta clasificación de géneros con una determinada estética visual concreta. De este modo, el *kodomo manga* al estar pensado para niños tendría una gráfica mucho más sencilla y una composición de página mucho más simple mientras que, por ejemplo, el *seinen* atendería a unas necesidades visuales más naturalistas para contentar al público más mayor (fig. 87 y fig. 88). Sin embargo, esta cuestión referida al canon visual puede ser subvertida como vemos en la obra *Mi novia, el arma definitiva* (2000-2001) (*Saishū Heiki Kanojo*) de Shin Takahashi donde la crudeza de la historia contrasta con las figuras suaves y el trazo fino e inseguro de los dibujos (fig. 89).

El *shōjo manga* posee una caracterización visual muy marcada pero a sus particularidades estilísticas o estéticas hay que enlazar un concepto clave para su definición el *Ningen Kankei* o “relaciones humanas” (Prough, 2011, p. 2). En este amplio rango de posibilidades, los aderezos van desde las historias más sencillas desarrolladas en la común vida escolar de los adolescentes hasta las posibilidades más remotas como poseer poderes para salvar el mundo como en *Sailor Moon* (1992-1997) o ser la reencarnación de unos extraterrestres que tuvieron que huir de su planeta como en la obra *Please Save My Earth* (1987-1994) de Saki Hiwatari. Pero el *shōjo* no sería lo que es si no hubiera pasado por unas más que considerables etapas de maduración. Por eso conviene que empecemos por el principio y aunque de nuevo el trazado histórico sea muy sintético nos ayudará a entender en qué forma el *manga* para chicas ha supuesto gran parte de la revolución formal del manga en general.

Dentro de este apartado, por tanto, atenderemos al desarrollo histórico del *shōjo manga* destacando fundamentalmente dos períodos históricos distintos, antes de la II



Fig. 87. *Crying Freeman* (1986-1988) Kazuo Koike y Ryoichi Ikegami. Fuente: Kazuo Koike y Ryoichi Ikegami/Big Comic Spirits.



Fig. 88. *Doraemon* (1969-1996) Fujiko & Fujio. Fuente: Fuji Pro/B. K. Bullock.

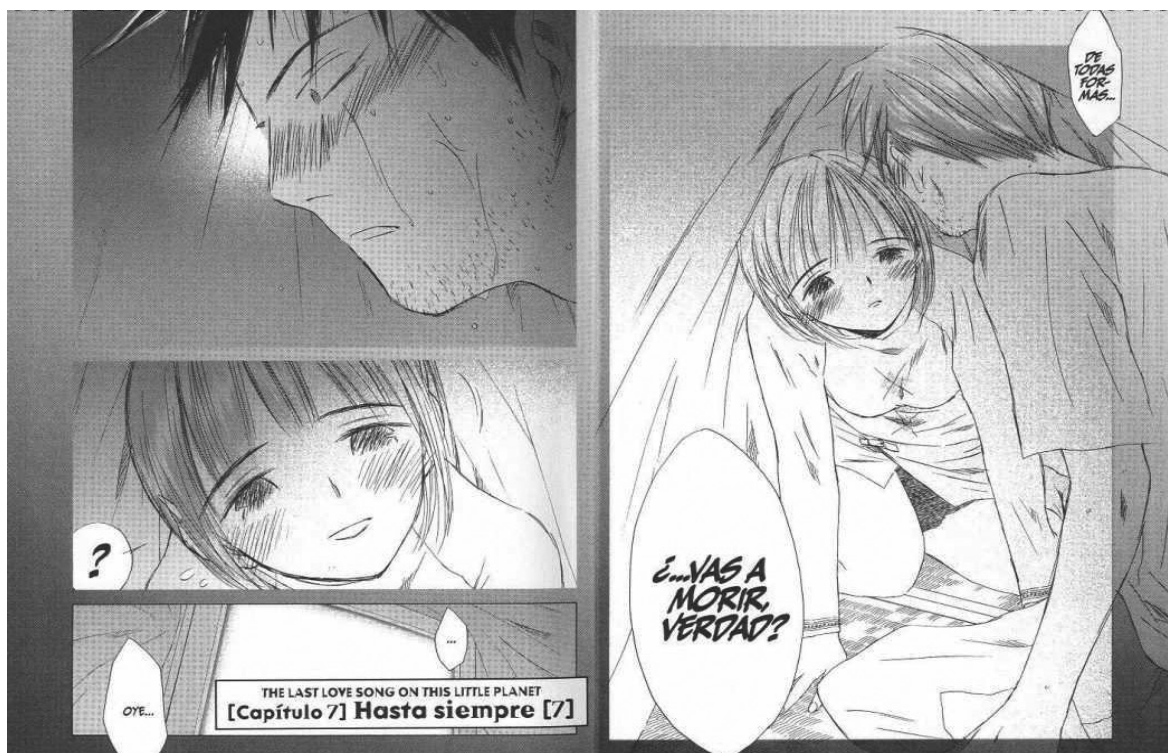


Fig. 89. *Saishū Heiki Kanojo*, también conocida como *Saikano* de Shin Takahashi cuenta la historia de la joven y tímida Chise, cuya única intención en la vida es ser feliz junto a su novio Shuji. Sin embargo sus sueños adolescentes se ven truncados en el momento en que el ejército decide transformarla en el “arma definitiva” que ayudará a ganar la guerra. La historia se desarrolla en Sapporo donde los dos jóvenes intentan llevar una vida normal a pesar del sinsentido y los horrores de una guerra que les es ajena pero en la que Chise participa casi como una autómatas hasta que finalmente, acabará convirtiéndose totalmente en un arma y destruyendo el mundo tal y como lo conocen. Fuente: Shin Takahashi/Editorial Glénat.

Guerra Mundial y después del conflicto bélico. En el primer período nos referiremos a los modelos de comercialización de las revistas femeninas y el ideal de joven femenina que presentaban a través de la cultura de la mismidad de las chicas. Atendiendo a las propuestas teóricas de Deborah Shamoon (2012) y Mizuki Takahashi (2008) presentaremos algunas de las figuras claves dentro de la ilustración de las revistas femeninas que marcaron el estilo visual del *jōjo-ga* que ayudaría a definir la estética del *shōjo manga*.

Tras la guerra, el *manga* en general se transforma y a partir especialmente de la década de los 60 algunas autoras comenzarán a destacar innovando dentro del terreno de la narrativa gráfica. Finalmente, nos referiremos al grupo de autoras de la *generación del 24* que maduraron definitivamente el *shōjo* y sobre todo marcaron el punto de partida de la introducción masiva de las mujeres en el sistema de mercado del *manga* lo que favoreció la aparición de subgéneros tan curiosos como el *shonen ai* o “amor entre chicos”.

2.5.3.1. Prolegómenos para situar el *shōjo manga*.

Matt Thorn, experto en *shōjo manga* al que ya nos hemos referido con anterioridad, afirma con tono provocador que ante los debates que cuestionan la naturaleza de los distintos géneros del manga, la respuesta es tan sencilla como que “*shōjo manga* es el *manga* publicado en las revistas *shōjo* (como definen sus editores), y *shōnen manga* es el *manga* publicado en las revistas *shōnen* (igualmente definidas por editores)” (Thorn, 2004). El cómic japonés para chicas está estrechamente vinculado al sistema de producción de las revistas de cómic japonesas. En Japón, las revistas de manga suponen más de un tercio del volumen total de todas las publicaciones del país. Es como si de cada tres libros que se publicaran al mes en España uno fuera un cómic y al menos la mitad estuvieran dirigidos al público femenino.

El comienzo de la segregación de público, lejos de entenderse de manera traumática como, por ejemplo, se concibe en el cómic español, comenzó en a principios del siglo xx con la aparición de la revista *Shōjo Kai* en 1902 (cf. McCarthy, 2014, p. 12; cf. Thorn, 2001). A lo largo del siglo xx las publicaciones para chicas continuaron, como hicieron la de los chicos, transformando la industria editorial japonesa en lo que es hoy día, un mercado fuertemente copado por unas pocas editoriales de gran potencia (principalmente Shueisha, Shogakukan, Kodansha y Hakunensha). Aunque bajo nuestra mirada occidental, el *manga* en general y el *shōjo* en particular puedan percibirse como productos que gozan de un éxito y reconocimiento parecido esto no fue siempre así. En el estudio del *manga* en Japón, no todo el *manga* ha recibido la misma atención habiendo diferencias significativas entre el *manga* destinado al público masculino y el femenino. Mizuki Takahashi afirma en su texto “Opening the Closed World of Shōjo

Manga” (2008) que “los cómics para chicos y hombres jóvenes han recibido mucha más atención crítica que aquellos para chicas” (p. 114). Para Takahashi, el *shōjo manga* ha ido conquistando su lugar en los debates críticos y sociales. Sin embargo la entrada del *shōjo* en estas esferas de estudio no fue posible hasta hace relativamente poco tiempo, ya que el posicionamiento en primera línea de discusión del *shōjo manga* acaeció especialmente en los años 70, cuando da comienzo la revolución artística del medio del cómic japonés femenino. Esta revolución estilística vino con la llegada de nuevas autoras a la escena de la industria, aquéllas que se criaron y formaron en la subcultura de las revistas femeninas para jóvenes desarrolladas esencialmente durante la primera mitad del siglo xx.

Hasta ahora, todo lo expuesto contornea la realidad del *shōjo manga* en el sentido en que se destina a un determinado público: el femenino, con independencia de la edad y que a partir de determinada fecha las autoras que dibujan esas historias son esencialmente mujeres. De hecho, el investigador Matt Thorn defiende esto mismo cuando explica su concepción del *shōjo manga*. Para él, el género del *shōjo* es el *manga* dirigido a todo el público femenino, sin distinción de edad. Según los datos de Thorn, cerca de la mitad de las mujeres japonesas que tienen menos de 40 años leen *manga* con relativa asiduidad y cuanto más jóvenes son las lectoras mayor frecuencia de lectura tienen (*vid.* Thorn, 2001).

Atendiendo al factor de la destinación del público, es decir, el género femenino, muchos investigadores coinciden en señalar la obra *Ribbon no Kishi* (1953) de Osamu Tezuka como el primer *shōjo* a la manera en que lo entendemos hoy. En parte esta apreciación viene por el hecho de que la figura de Tezuka se señala como padre del *manga* moderno. A esto, cabría sumar la prolífica carrera que Tezuka tuvo donde acarició prácticamente todos los géneros narrativos posibles: desde la ciencia ficción, hasta el drama médico, el histórico o la crítica social, incluido el *manga* infantil, de aventuras y la mezcla de aventuras y romance que aparece en *Ribbon no Kishi*. Publicado por primera vez en la revista *Shōjo Club*, *Ribbon no Kishi* (fig. 90) nos cuenta la historia de una princesa que nace con el corazón de chica y de chico ya que en el cielo, donde se asignaban los corazones, un querubín le entrega el suyo. La princesa está obligada a guardar el secreto de su género a causa de la ley sálica que impide que la joven pueda subir al trono como legítima heredera evitando así que los malvados se hagan con el control del reino. Pero la joven princesa, que ha sido criada como un chico acaba enamorándose de un joven príncipe del reino de al lado, junto con el que luchará para restablecer el orden y expulsar a los aristócratas que quieren hacerse con el control del reino. La historia encontrará un final feliz con el matrimonio de ambos y la devolución del corazón masculino al angelito que se lo había entregado y que acompaña a la princesa en sus aventuras.

La princesa debe luchar entre el deseo de estar con el príncipe y ser una chica completa y normal, o cumplir con su deber para con el reino y continuar atesorando



Fig. 90. *Ribbon no Kishi* (1953-56) Osamu Tezuka. El *manga* contó con al menos dos versiones posteriores que revisitaban la historia. La primera de ellas de 1958-59, fue una secuela de la historia original *Futago no Kishi* (Los caballeros gemelos) retoma la historia anterior y vemos a la protagonista, la princesa Zafiro como reina junto al que fuera su amor, el príncipe del reino del "Valle Dorado". La última versión editada de *Ribbon no Kishi* es de 1963-1966 por la editorial Nakayoshi y se trata de un *remake* que Tezuka realizó posteriormente para mejorar la obra, aunque el argumento es el mismo excepto por la aparición y desaparición de algunos personajes como la sustitución de Mefisto por Madame Hell. Para más información es interesante acudir a la web www.tezukainenglish.com. Fuente: Osamu Tezuka/<http://www.tezukainenglish.com>

el corazón de chico que le fue asignado en su alumbramiento para poder encarar los enfrentamientos que le sobrevengan. Pero el eje fundamental de la historia no gira exclusivamente alrededor de los sentimientos de la princesa. El hecho de que el personaje principal de *Ribbon no Kishi* sea además una adolescente no es un detalle más. La adolescencia se instituye habitualmente en las sociedades como etapas de cambio donde el individuo debe asumir responsabilidades más allá del propio interés. Los adolescentes comienzan a desarrollar el pensamiento abstracto y las emociones complejas durante ese período vital y la historia de la princesa caballero sirve de feliz metáfora de la transición. El hecho de que *Ribbon no Kishi* esté considerado como el primer *shōjo* de la historia del *manga* tiene mucho que ver con que a Osamu Tezuka se le haya presentado como el *dios del manga*, es decir, como padre fundador de todo el *manga*. Sin embargo, no todas las voces son concordantes en la identificación de *Ribbon no Kishi* como primer *shōjo* de la historia del cómic japonés. Deborah Shamoan, explica en su libro *Passionate Friendship: The Aesthetics of Girls Culture in Japan* (2012) que situar el origen del *shōjo* en la obra de Tezuka supone cercenar muchas de las influencias anteriores en la creación de la cultura femenina juvenil (*shōjo bunka*). Shamoan —al igual que Mizuki Takahashi (2008)—, señala el período prebélico en Japón como un momento clave en la concepción de la estética del *shōjo manga*, especialmente a través de las revistas femeninas de los años 20 y 30 que instauran una concepción de la femineidad en Japón que marcará toda la producción historietística posterior destinada al público femenino. La cultura de las chicas jóvenes en Japón en los años previos a la II Guerra Mundial emergió gracias a que “las lectoras abrazaron estas revistas como una auténtica representación de la juventud femenina, en parte porque las revistas alentaban la interactividad a través de las contribuciones de las lectoras” (Shamoan, 2012, p. 11). Takahashi (2008), por su parte, comenta que *Ribbon no Kishi* no puede ser considerada como la obra fundacional del *shōjo manga* porque ni la temática se centra en las emociones y las relaciones de los personajes (el *ningen kankei*), ni tampoco su estructura formal responde a la estructura formal del *shōjo manga*. Las viñetas de *Ribbon no Kishi* suelen ser regulares y están definidas, además de que no existe ningún recurso discursivo que aluda a la interioridad emotiva de los personajes ni a sus estados de ánimo. En esencia, para Takahashi, la historia de la princesa Zafiro es una historia de aventuras que aún anda muy alejada de la narrativa del *shōjo manga*. Deborah Shamoan (2012) retoma la postura de Takahashi y señalará que otros autores coetáneos a Osamu Tezuka sí comenzaban a explorar las relaciones sentimentales de sus personajes femeninos esencialmente traducidos en historias entre madres e hijas o de relaciones de amistad idolátrica entre chicas, como veremos más adelante.

2.5.3.2. ¿Qué es el *shōjo manga*?

Robin Brenner en su libro *Understanding Manga and Anime* (2007) realiza una clarificación algo irónica de lo que es el *shōjo manga*: “Si hay montones de personas esbeltas, hermosas de ambos sexos, estallidos de flores, y desfiles de moda, entonces estás leyendo un *shōjo manga*” (p. 30). Durante mucho tiempo esta ha sido la mejor y más eficaz forma de identificar el *shōjo manga*, sobre todo si el conocimiento con respecto al medio era limitado. La utilidad de la asignación de elementos que Brenner hace, viene sobre todo marcada por el desarrollo estilístico que el *shōjo manga* tiene, especialmente, en el momento revolucionario de la década de los 70. Las imágenes de flores, moda, belleza y la esbeltez y languidez de las chicas (y de los chicos) en favor de una mejor presentación del interior de los personajes será una de las marcas que acabarán identificando al género en las obras de la década de los 70.

La propuesta de Brenner, no obstante, propone que el *shōjo manga* no es un género sino un formato (cf. Brenner, 2007, p. 30). En cierto modo Brenner podría estar en lo cierto, porque la amplitud y cantidad de obras contenidas en el *shōjo manga* hace imposible establecer unas propiedades inherentes al relato que identifiquen un canon de género. Sin embargo, si atendemos a lo que Rick Altman señala en *Los géneros cinematográficos* (2000), la definición de género es también un concepto utilizado por la industria para dirigir la atención del público y prepararlo para, en nuestro caso, lo que va a leer. En este sentido, si el *shōjo* repite sistemáticamente ciertos elementos (como los chicos *bishōnen* —chicos guapos—) porque funcionan, tienen éxito y los reclaman las lectoras, éstos pasan a formar parte de esos rasgos que necesariamente identifican el género.

Para comprender algo mejor el género del *shōjo manga* y su estilo gráfico y visual, debemos detenernos en los trabajos de ilustración que algunos autores como Jun’ichi Nakahara realizaron en los años previos a la II Guerra Mundial. La investigadora y crítica Mizuki Takahashi, al igual que la investigadora norteamericana Deborah Shamoan (2012), establece que “el *shōjo manga* como un género distintivo está íntimamente ligado a la subcultura de las chicas japonesas conocida como *shōjo bunka*” (Takahashi, 2008, p. 114). El *shōjo bunka*, se entiende como la subcultura que aparece alrededor de las primeras revistas femeninas del siglo xx y que ofrecen una salida natural a las chicas hasta entonces limitadas al consumo de manga infantil (*kodomo manga*), dirigido a ambos sexos. Tal y como apuntamos unas líneas más arriba, estas “revistas literarias desarrollaron modos narrativos diferenciados y estilos de arte que apelaban a lectoras femeninas” (Takahashi, 2008, p. 114). Es decir, estas primeras revistas comenzaron a diferenciarse de las masculinas pero... ¿cómo?

Una de las primeras características que hay que tener en consideración con respecto al *shōjo manga* es el ánimo insistente de involucrar a la lectora (vid. Prough, 2011; Thorn, 2001; Shamoan, 2012; Gravett, 2004), de generar una comunidad activa y

participativa con la revista y con los relatos y personajes que aparecen en las historias. Para hacer efectiva la captación e introducción de las chicas en la cultura específica de las jóvenes de la época, las revistas japonesas como la *Shōjo Kai* o *Shōjo no Tomo* contenían apartados reservados a que las lectoras participaran mediante breves historias o escribiendo cartas. Estas revistas también comenzarían a introducir un aspecto esencial en el desarrollo conceptual del *shōjo manga*, la idea de que la heroína de la historia, la protagonista, era una chica normal. El proceso de identificación entre las revistas y las lectoras se ha hecho tan intenso que las propias consumidoras en Japón se identifican a sí mismas en términos de pertenencia a la revista. Matt Thorn, investigador, profesor y traductor de manga afincado en Japón, al que ya nos habíamos referido, llevó a cabo un trabajo en el que se entrevistó con docenas de lectoras de *shōjo manga*. En esas entrevistas, las lectoras-consumidoras se identificaban a sí mismas como más de un tipo de revistas que de otras, categorizándose de manera amena y distendida dentro de la familia de una editorial o de otra (*vid.* Thorn, 1997). De este modo, la editorial plantea una estrategia clara de separación en edades, lo que le permite llevar a sus primeras lectoras desde las revistas más infantiles a las que poseen un contenido más adulto sin abandonar nunca la fidelidad de la marca editorial (fig. 91).

Esta forma de lealtad pretende abarcar desde los primeros años de la secundaria y llegar a la edad adulta. Jennifer Prough expone que este efecto arrastre hacia las edades más adultas de las lectoras ha hecho que surjan “géneros liminales para lectoras más mayores —típicamente en edad universitaria” (2011, p. 11). Este paso se ha venido denominando *josei manga* (también llamado *ladies manga*) y sus temas asumen preocupaciones más cercanas a la vida laboral o familiar de las mujeres adultas, además de tener una carga sexual más elevada y más explícita. No obstante, el tema de la representación sexual no es algo estrictamente reservado al *josei manga*, como puede observarse, por ejemplo, ojeando algunos de los ejemplares que conforman el corpus de análisis de este trabajo de investigación. De hecho, las líneas editoriales acerca de la representación de la sexualidad en algunas de las revistas aparecen difusas, sobre todo, en aquellas que abordan un tramo de edad que salta desde los últimos cursos de la secundaria baja (14-15 años) hasta la secundaria alta (de 15 a 18 años). A día de hoy los límites de *target* traspasan las edades establecidas y las jóvenes eligen más las lecturas que desean movidas por el gusto personal antes que por el perfil asignado de la revista (*cf.* Thorn, 1997).

La definición del *shōjo manga* pasa, por tanto, por identificarlo como una forma estilística y narrativa nacida de la coyuntura histórica de Japón donde las influencias occidentales y orientales, tanto en el período anterior a la II Guerra Mundial como en la etapa posterior al conflicto, donde definitivamente se expanden y asientan las estrategias comerciales de las revistas. La hibridación sirvió de caldo de cultivo para las futuras *mangakas*. Pero el *shōjo manga* es también parte de una industria y por este motivo se encuentra sometida a lógicas de consumo y discursos hegemónicos que

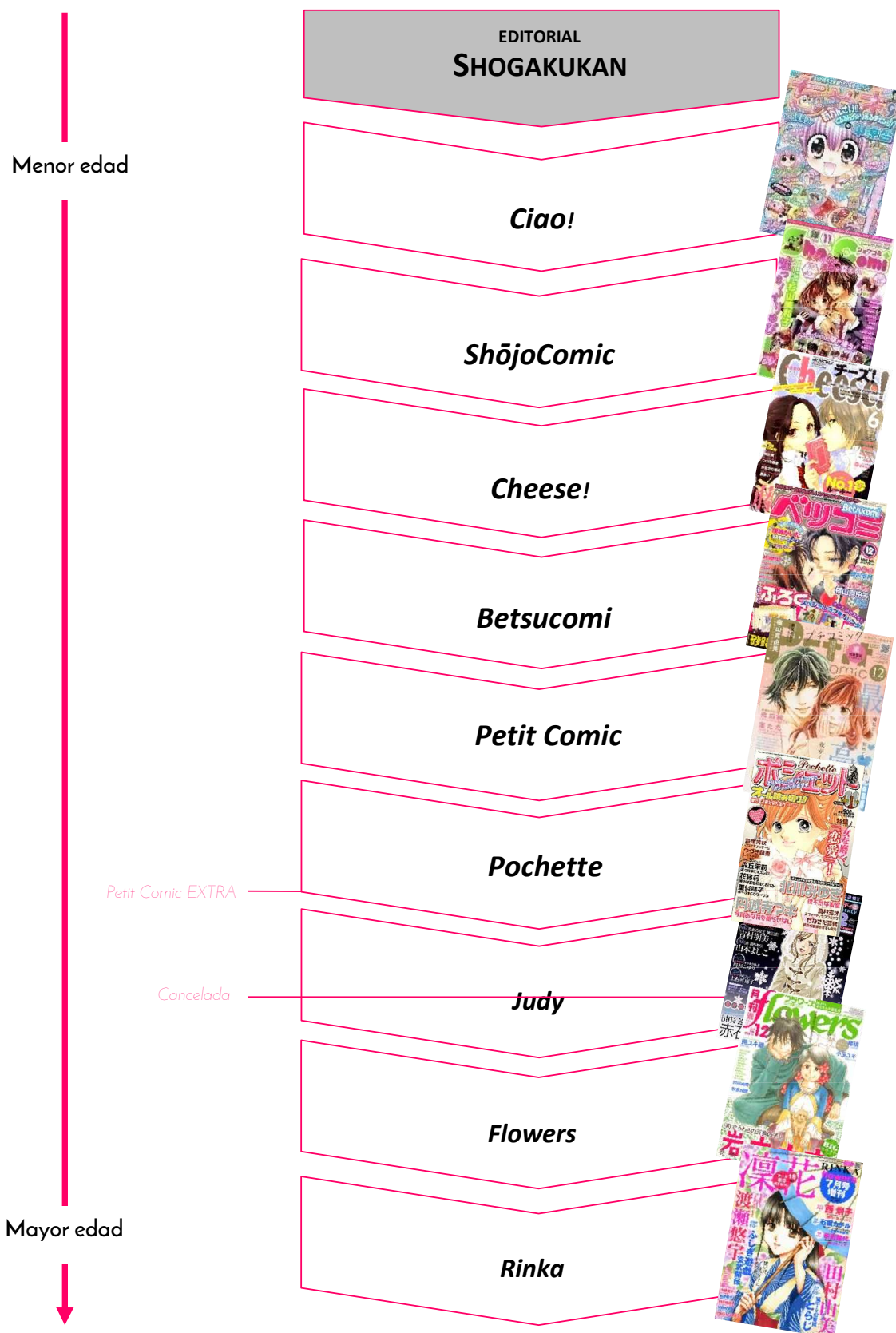


Fig. 91. Transición lógica de las revistas *shōjo* de la editorial Shogakukan. Fuente: elaboración propia.

también han marcado el estilo y la forma tanto de las narraciones como de los soportes de las mismas, esto es, la revistas femeninas. Los editores, ya habíamos mencionado, suponen una parte esencial dentro de la cadena de producción en el mundo del *manga* y, dentro del *shōjo* ocurre igual (*vid.* Prough, 2011). El editor es quien identifica qué temas pueden ser mejor aceptados por las lectoras, los que más se adaptan a sus gustos, “lo que las chicas quieren¹⁴⁰” (Prough, 2011, p. 19) y orienta al creador o creadora de *manga*, además de exigirle las páginas en los plazos convenidos. Lo que resulta singular, y la propia Jennifer Prough apunta, es la dicotomía de género que existe en Japón en la industria del *shōjo manga* donde la mayoría de las autoras son mujeres y la mayoría de editores son hombres.

2.5.3.3. La cultura de las chicas en Japón.

Es frecuente equiparar la palabra *shōjo* al de *chica*, pero según nos indica Mizuki Takahashi (2008), el término *shōjo* “específicamente indica una mujer a la que no se le permite expresar su sexualidad” (p. 115), tal y como le ocurría la princesa Zafiro de *Ribbon no Kishi*. Pero esta incapacidad no se debe a la inmadurez física de la chica sino a una inmadurez impuesta socialmente. La palabra *shōjo* responde al hecho de que el reconocimiento social es el de una joven sexualmente inmadura con lo que “no puede identificarse ni como masculina ni como femenina¹⁴¹” (Takahashi, 2008, p. 115). Especialmente equiparada con la adolescencia, la palabra *shōjo* sirvió para identificar a un modelo de feminidad aislado, cercano a la imagen del cuerpo burgués puro, cuyos recursos sexuales no habían sido explotados. Se trata de una idea bastante romántica e idealizada de la juventud femenina como el momento en que se está lleno de vida y ensoñaciones a punto de florecer.

Antes del siglo XIX, el término *shōjo* no estaba instaurado. La modernización de Japón trajo consigo una educación diferenciada entre chicos y chicas, asentando desde muy jóvenes la percepción de una distinción entre productos que consolidó las diferencias jerárquicas que el sistema patriarcal del *shogunato* Tokugawa había comenzado (*cf.* Gravett, 2004) y la era Meiji (1868-1912), el período Taishō (1912-1926) y finalmente la era Sōwa (1926-1989) concluyeron de perfilar socialmente. Las escuelas superiores se abrían también para las jóvenes pero con currículos muy limitados centrados esencialmente en hacer de ellas buenas esposas y madres (Takahashi, 2008, p. 116). En este contexto, en los primeros años del siglo XX, muchas jóvenes atendían a las clases en un sistema de formación segregado donde el contacto con el sexo contrario era escaso e incluso censurado. Esto contribuyó a despertar y generar en las publicaciones de la época una cultura de la *mismidad*. Dentro de estos

140 ...what girls want. (t.d.a.)

141 is therefore identifiable as neither male nor female. (t.d.a.)

espacios de igualdad, es donde se ensalzará el amor espiritual (*ren'ai*) entre chicas en lugar del amor heterosexual y erótico (*koi*) de la tradición literaria más ancestral de Japón como la que se veía en la *Novela de Genji*. Así, la “amistad entre chicas era expresada en el lenguaje del amor espiritual¹⁴²” (Shamoon, 2012, p. 29).

La cultura de la mismidad entre chicas, estaba marcada por un cierto aire de homosexualidad casta más próxima a la idolatría que la hermana pequeña (*imoto*) profesaba por la figura de la hermana mayor (*oneesan*). El perfilado de la imagen de la japonesa burguesa y moderna (en parte, occidentalizada, es decir, aceptando de buen agrado las innovaciones venidas de Occidente) pasaba por su ubicación en la cultura estudiantil, la de las chicas refinadas, afianzando de este modo algunos de los valores que perdurarían en la representación de la imagen *shōjo* actual como son la pureza, la elegancia y la inocencia (cf. Shamoon, 2012, p. 30). Una imagen de joven aburguesada de piel pálida cuya delicada apariencia era impensable de imaginar trabajando las duras faenas del campo (cf. Tkahashi, 2008).

El género del *shōjo* es, desde su nacimiento, una construcción interesada en distinguir a las jóvenes de los chicos¹⁴³. El marcado de los contenidos y géneros apropiados para el consumo de las chicas japonesas le ofrecían ciertos recursos para encarar la adolescencia y negociar los cambios sociales y emocionales que tenían lugar en la etapa del paso de la pubertad a la adultez¹⁴⁴. La estructura de estas publicaciones era parecida ya que todas constaban con historias serializadas, novelas ilustradas, poesía e incluso apartados pedagógicos (cf. Shamoon, 2012, pp. 48-57). El sentimiento de comunidad de las chicas aumentaría con estas estrategias de integración que las revistas procuraban.

En términos generales, la imagen *shōjo* que se define en los primeros años del siglo xx tiene un marcado carácter homosocial que prometía a las chicas un “discurso discreto instalado sobre un mundo de chicas privado, cerrado¹⁴⁵” (Shamoon, 2012, p. 58). Para Shamoon esta fortificación del mundo de las chicas y su cultura propia será algo que tanto las revistas como las novelas de autoras japonesas trabajarán paralelamente (cf. Shamoon, 2008; 2012). La cultura de la mismidad entre las chicas japonesas ha sido señalada por algunas voces occidentales como una forma de resistencia a las estructuras patriarcales, pero tal y como apunta Deborah Shamoon, la función que la experiencia del *ren'ai* tenía en los primeros años del siglo xx en Japón servía especialmente para retrasar “la experiencia heterosexual hasta que las jóvenes fuera lo suficientemente

142 *friendship between girls was expressed in the language of spiritual love* (t.d.a.)

143 Jennifer Prough apunta que esta diferenciación es palpable a día de hoy observando la separación entre manga para chicos y para chicas dentro de las estanterías de las librerías japonesas, donde las secciones para chicas se identifican por el uso de colores pastel mientras que en las secciones de chicos abundan los colores primarios saturados. (cf. Prough, 2010).

144 La investigadora Deborah Shamoon identifica tres publicaciones como esenciales en este sentido *Shōjo no tomo* aparecida en 1908, *Sōjo Gahō* en 1918 y la *Sōjo Club* en 1923 (cf. 2012, p. 48).

145 (...) *a discrete discourse premised on a private, closed world of girls* (t.d.a.)

mayores como para casarse¹⁴⁶” (Shamoon, 2008, p. 140). Por otro lado, Dan Mazur y Alexander Danner apuntan en su obra *Cómic. Una historia global, desde 1968 hasta hoy* (2014) que el modelo social represivo y divisorio existente en el Japón de antes de la II Guerra Mundial representado en las publicaciones de la época “rara vez aparecían historias de amor heterosexuales” (p. 69). Entonces, ¿en qué momento el *shōjo manga* se desliga de sus orígenes y se aventura a iniciar el camino hacia lo que identificamos como *shōjo* a día de hoy? La respuesta, de nuevo, viene marcada por el paso traumático de la II Guerra Mundial cuando comienza la renovación del mundo del *manga* a través de los *akahon* y la posterior revolución *gekiga* que marcarán la formación artística de las *mangakas* más destacadas dentro de la nueva forma de *shōjo manga* a partir de 1970.

2.5.3.4. Belleza, flores y miradas intensas. Guía gráfica (y rápida) de lo visual del *shōjo manga*.

¿Podemos distinguir un estilo visual propio en el *shōjo manga* que lo diferencia del resto de géneros *manga* y lo convierte en un lenguaje propio? La respuesta resulta ser ambigua y complicada debido a la evolución que el cómic en Japón ha tenido en las últimas décadas. En la época de los años 70, 80 y 90 cuando el género del *shōjo manga* tiene su mayor auge y se gestan las nuevas temáticas y formas narrativas el estilo visual resultaba mucho más marcado y definido que el que pueden tener hoy en día algunas autoras y autores dentro del *manga* en general. Los grandes y expresivos ojos no son ya, exclusivamente una cuestión inherente al *shōjo manga* así como no todo el *shōjo* tiene que participar de este canon. Este emborronamiento de la concreción del estilo viene causada, en parte, porque el *shōjo manga* fue responsable de muchas de las innovaciones formales del *manga* como lenguaje (vid. Mazur y Danner, 2014, p. 69), especialmente aquellas que tenían que ver con la expresividad y la inclusión de los pensamientos, intenciones o percepciones internas de los personajes. Hoy día no resulta extraño ver los pensamientos de un personaje en un *manga*, con independencia de que se dirija al público masculino, femenino o adulto.

No obstante, la imagen *shōjo* que se instauró desde finales de los años 50 y posteriormente no hubiera sido posible si los ilustradores de principios del siglo xx no hubieran generado y afianzado la imagen aburguesada de la joven japonesa a través de las revistas femeninas de las primeras tres décadas del 1900. El nuevo contexto social que la época de aperturismo de la era Meiji había iniciado hacía que las jóvenes pudiesen aspirar a una educación y una formación que las cualificara para realizar trabajos más allá de las labores del campo. El ideal que se empezó a manejar dentro de la cultura femenina de las revistas fue la de una jovencita de piel blanca, frágil y fresca

146 *delaying heterosexual experience until girls were old enough for marriage.* (t.d.a.)

que se oponía al trabajo duro y el envejecimiento (*vid.* Takahashi, 2008, p. 116). La imagen *shōjo* se revestía de un aura inocente y elegante que encontraron su esquema básico en la obra ilustrada de Yumeji Takehisa (fig. 92). Las imágenes juveniles, pálidas y afectadas de Takehisa encajaban perfectamente con los nuevos ideales femeninos. Las jóvenes que aparecían en sus imágenes resultaban frágiles, delicadas y con apariencia ensoñadora, con la mirada perdida y meditabunda, como si indagara en su propio interior. Esta representación visual femenina se denominó *jojō-ga* (imagen lírica). El estilo lírico del *jojō-ga* había nacido del intento de Takehisa de mostrar un poema mediante un dibujo, una cuestión que haría más que evidente la importancia que la vehemencia de los sentimientos tendría en estas nuevas ilustraciones.

La característica definidora del *jojō-ga* es la representación visual de la sensibilidad delicada del artista en el modo en que se combina la imaginación del artista con el realismo. La diferencia entre la mera ilustración y el *jojō-ga* es que la ilustración simplemente ilustra la narración de una novela, mientras que el *jojō-ga*, refleja las emociones del artista, como su visión de la naturaleza o de la vida... Pienso que el *jojō-ga* como la poesía, verbaliza el sentimiento del artista y provoca una respuesta emocional en su audiencia¹⁴⁷. (Sudō, 1984, p. 30; citado en Takahashi, 2008, p.118)

La importancia que la capacidad de las imágenes tenía para captar y mostrar las emociones más profundas del artista es algo que debía dejarse ver claramente. De hecho, se buscaba que las imágenes que se hacían fueran capaces de sacudir al observador con apenas un vistazo (muchas de estas ilustraciones servían de portadas para las revistas femeninas). Su poder de reclamo debía ser fuerte.

Otra de las particularidades que llegará de la mano de Takehisa y el *jojō-ga* sería la creación de consumibles y pequeños objetos (*guzū*) destinados al público femenino como el papel estampado para cartas o cuadernos decorados, lo que comienza a vincular la cultura femenina a formas de consumo específicamente pensadas e ideadas para las chicas. Algo que acabará siendo la norma en las revistas *shōjo* actuales donde se reserva un apartado a los pequeños productos de venta por catálogo o los regalos que se incluyen con la propia revista (*vid.* Prough, 2011, pp. 57-88).

La importancia de las imágenes de Takehisa residía en la ambientación del espacio además de en la figura. Deborah Shamoan apunta que la atmósfera recreada en las obras de Takehisa ayudaba a remarcar el carácter delicado de las chicas que aparecían bajo densos ropajes (fig. 92) donde las finas líneas que definían la figura femenina alimentaban la androginia que se ponía en valor con el estilo visual de la estética "*chūsei* (neutralidad de género)" (Shamoan, 2012, p. 61) propio del *jojō-ga*.

147 The defining characteristic of *jojō-ga* is the visual representation of the artists' delicate sensibility in a way that combines the artist's imagination with realism. The difference between mere illustration and *jojō-ga* is that illustration simply depicts the narrative of the novel, while *jojō-ga* reflects the emotions of the artist, such as his view of nature or life... I think *jojō-ga*, like poetry, conveys the feeling of the artist and provokes an emotional response in its audience. (t.d.a.)



Fig. 92. Ilustración de Yumeji Takehisa. *Viento del norte (Hoppo no fuyu)* de la serie “Diez temas de Mujeres “ (*Onna judai*) (1920) publicación póstuma realizada por Kato Junji. Fuente: Colección del Museo de Arte de Santa Bárbara.



Fig. 93. Ilustraciones de Kōji Fukiya. De izquierda a derecha: Portada de la revista *Reijokai* (Septiembre de 1938)/ Portada de *Shōjo Gaho* (enero de 1933). Fuente: Alice Gordenker/ Museo Postal de Japón.

Además de la forma de la joven afectada y pura, las revistas femeninas y el estilo *jōjo-ga* mostró el momento de hibridación cultural que Japón vivió en los años de la restauración Meiji. La moda tradicional se alternaba con las imágenes de las jóvenes con atuendo occidental (fig. 93), incluso algunas imágenes parecían que presentaban a la misma chica vestida de las dos formas. Según afirma Deborah Shagoon, la cultura de la mismidad generada en las revistas femeninas de principios del siglo xx facilitaba a las chicas experimentar con su propia identidad antes de entrar en el mundo adulto. El mensaje subliminal de las revistas femeninas como *Shōjo Gahō* o *Shōjo no Tomo* era que en esos espacios especialmente diseñados para las jóvenes estudiantes podían permitirse ser quiénes desearan ser y consumieran los nuevos productos occidentales que se les proponían en “el privado, cerrado mundo de las chicas¹⁴⁸” (Shagoon, 2012, p. 58).

El ilustrador Kōji Fukiya comenzaría a introducir en las imágenes para chicas los ojos grandes pero será otro ilustrador, Jun'ichi Nakahara, el que asentará dicho recurso como una forma corriente dentro del *shōjo bunka*. Jun'ichi Nakahara mantendría todos los ideales que los ilustradores anteriormente citados habían propuesto como los cuerpos delgados, la inocencia, la belleza e ingenuidad que la cultura de las relaciones de mismidad fomentaba entre las páginas de las revistas pero incluirá un innovación formal sustanciosa: los enormes ojos. Nakahara, ampliará el tamaño de los ojos de las chicas exageradamente bajo unas finas cejas. Poblará los ojos de espesas pestañas y colocará brillos y destellos en sus pupilas (fig. 94). La carrera de Nakahara se extenderá desde los años 20 (comenzó a publicar en la revista *Shōjo no Tomo* en 1921) hasta después de la II Guerra Mundial.

Tras la II Guerra Mundial, Jun'ichi Nakahara introducirá otra innovación estilística que calará en el posterior desarrollo del *shōjo manga*, la incorporación de motivos florales a los fondos. Todo un simbolismo se articulará al rededor de este nuevo recurso que servirá para mostrar la personalidad de la chica dibujada. De este modo, “añadir rosas al fondo podía indicar que la chica era animada, mientras que los lirios sugieren que es reservada¹⁴⁹” (Takahashi, 2008, p. 122). La ropa comienza a tener una mayor importancia en las ilustraciones *jōjō-ga* descubriendo la relevancia que la moda y el consumo acabarán teniendo en la cultura femenina japonesa. De hecho, el mismo Nakahara trabajará como ilustrador de moda. La incorporación de los brillos y destellos oculares llegaría al paroxismo en las ilustraciones de Makoto (también escrito, Macoto) Takahashi. El dibujante, nacido en Osaka, desarrollaría toda su carrera profesional tras el conflicto global y será fiel a su estilo hasta el día de hoy (fig. 95). En la obra de Macoto Takahashi convergerán todas las convenciones anteriormente mencionadas, piel pálida, flores junto a unas miradas vibrantes y enormes.

148 (...) *on a private, closed world of girls.* (t.d.a.)

149 (...) *adding roses to the background might indicate that girl is cheerful, while balloon flowers suggest she is reserved* (t.d.a.)



Fig. 94. Portada de la revista *Soleil* (1937) por Jun'ichi Nakahara. Fuente: Jun'ichi Nakahara (recuperado de <http://alaiskmurasaki.cl/junichi-nakahara/>).

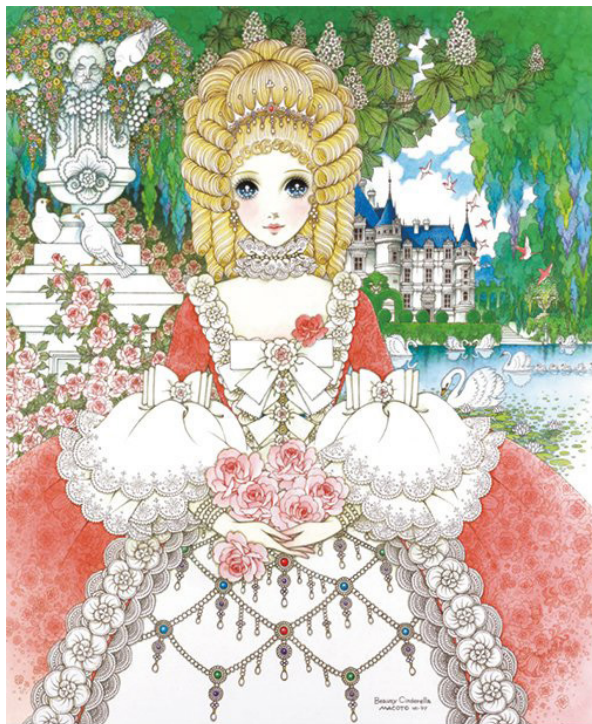


Fig. 95. Ilustraciones de Macoto Takahashi en el libro *Dream Girls*. Fuente: Macoto Takahashi/Pie Books (2013)

Según apunta Mizuki Takahashi, algunos críticos japoneses afirmaron que los ojos estrellados de Macoto Takahashi funcionaban como ventanas a las emociones y ensoñaciones de las protagonistas y, de hecho, servían para distinguir al personaje principal de la historia de otros personajes femeninos secundarios. Pero también, la exagerada y centelleante mirada de los personajes femeninos del *shōjo manga* funcionaría como resorte empático con las lectoras que podía observar claramente en la amplificada mirada las lágrimas incipientes o el brillo de la alegría de las heroínas. Pese a todo, será en la década de los 70 cuando el gigantismo ocular, la expresión intensa de emociones y los recursos naturales en el fondo de las viñetas se intensifiquen visiblemente y se introduzcan plenamente en el lenguaje común del *shōjo manga*.

2.5.3.5. *Shōjo manga* post-bélico. Eclosión y desarrollo de una nueva forma narrativa.

En los años inmediatamente posteriores a la II Guerra Mundial el *manga* se transforma. Ya hemos señalado el papel crucial de Osamu Tezuka en este hito. Pero en esta primera época del *manga* post-bélico, especialmente entre los años 50 y 60, las historias que se contaban en el *manga* para chicas seguía siendo una narración generada, en su mayoría, por autores varones.

Paul Gavett recoge una anécdota curiosa en su obra *Manga. La era del nuevo cómic* (2004) cuando habla de la aparición de una de las revistas de *shōjo* más longevas de Japón: *Nakayoshi* (1955). En dicha revista, debutó Tetsuya Chiba, artista reconocido por la conocidísima obra *shonen Ashita no Joe* (1968-1973). Según recoge Gravett, para Chiba era muy complicado confeccionar historias para chicas, en primer lugar por ser hombre, en segundo lugar por no tener hermanas y por último por no ver en su madre un modelo femenino. Según argumentaba Chiba “en aquel entonces el *manga* para chicas era un auténtico dramón. Pensaba que, si era eso lo que querían, yo debía hacer lo mismo” (Gravett, 2004, p. 77). Así, la dominancia de los varones dentro de la producción de *shōjo manga* se mantuvo, con las estructuras argumentales y posibilidades performativas de las protagonistas que se asentaba en la visión de los hombres con respecto al mundo de las mujeres. Pero en la década de los 50 también hubo algunas autoras que destacaron sobre la producción predominantemente masculina como Hideko Mizuno, Maki Miyako o Masako Watanabe (cf. Danner y Mazur, 2014, p. 70). Esta constante se mantendrá hasta aproximadamente los años 60-70, cuando la revolución del *shōjo manga* tiene lugar canalizada, fundamentalmente, en la figura de un grupo de mujeres dibujantes que revitalizarán tanto la temática como la forma de contar las historias dentro del *shōjo manga*.

El grupo de las del 24¹⁵⁰ (*Hana no nijuu-yo-nen gumi* olas magníficas del 24), fue un conjunto de *mangakas* mujeres que crecieron al abrigo de las historias de Osamu Tezuka y de la legión de imitadores que su novedoso estilo cinematográfico y dinámico provocó. Las integrantes más notorias de este grupo eran Mōto Hagio, Riyoko Ikeda, Keiko Takemiya, Yumiko Ôshima, Ryôko Yamagishi, Minori Kimura y Toshie Kihara (vid. Thorn, 2001). La *magníficas del 24* se alimentaron de las publicaciones *shōjo* de preguerra con sus enormes ojos, sus hermosas figuras y sus delicadas ropas, así como estuvieron influenciadas por las *comic strips* que se editaban en las revistas japonesas en el final del conflicto mundial durante la ocupación americana. Como apuntan Dan Mazur y Alexander Danner, “«la revolución del año 24» miró tanto al pasado como al futuro, ya que infundió a las tradicionales estructuras narrativas y las convenciones de género del *shōjo* una sensibilidad sorprendentemente moderna” (2014, p. 72).

La eclosión de este grupo de mujeres como creadoras tiene lugar en el período de revolución narrativa de los años 60 con el *gekiga*. El “grupo de las del 24” comenzaría a definir el escenario medial del *shōjo* al aunar tanto las tendencias gráficas heredadas de la estilística prebélica, la indagación profunda de las emociones (especialmente en historias homoeróticas como *El corazón de Thomas*—1973-1976— de Mōto Hagio), una reelaboración de la puesta en página acorde con la expresividad emocional de las historias (que ya habían iniciado autoras en los 50 como Hideko Mizuno) y su inserción en un mercado ansioso por capturar y cautivar a las chicas del momento.

Si algo parece haber marcado la comprensión del *shōjo manga* hasta nuestros días es la década de los años 70, con la incorporación de las *mangakas* mujeres al sistema editorial del manga. En los años 50, no obstante algunas mujeres trabajaban para algunas revistas donde destacan Hideko Mizuno, Masako Watanabe o Maki Miyako (cf. Danner y Mazur, 2014, p. 70; cf. Toku, 2004). Ya en 1946 se publicaba en el periódico *tokiota* la tira de *Sazae San* (una especie de *Blondie* a la japonesa) (fig. 96) de la mano de Machiko Hasegaka.

La irrupción del televisor en las casas japonesas y la necesidad de renovar las infantiles historias de los primeros *shōjo* creados por hombres hicieron que los editores tuvieran cada vez más presentes a las autoras femeninas ya que éstas, formadas con otro bagaje —precisamente el de las revistas *shōjo* donde convergían literatura, poesía y algún manga—, tenían otra forma de mirar y contar la realidad.

Hideko Mizuno destacó por crear el primer *shōjo manga* donde el protagonista era un chico y donde aparecían escenas de sexo. *Fire!* (1969-1971), la obra de Mizuno, contaba la historia de la carrera de un rockero estadounidense que describía “la turbulencia de la década de los 60” (Danner y Mazur, 2014, p. 71). La obra de Hideko Mizuno jugó con las posibilidades formales del cómic de manera libre. De este modo, la relación espacial entre viñetas comenzó a ser definida por la acción y los acontecimientos

150 Se refiere al año Sōwa 24, es decir, a 1949. La generación de *mangakas* femeninas de esa época nacieron todas en los primeros años tras la II Guerra Mundial.



Fig. 96. *Sazae San* (1946-1979) de Machiko Hasegawa cuenta la historia de un ama de casa japonesa que tiene que lidiar con las pequeñas guerras de cada día, igual que hacía *Blondie* en la prensa estadounidense. Fuente: Machiko Hasegawa.

internos de la historia más que por una retícula regular prefijada por el formato del papel. Mizuno también incorporará la perspectiva emocional de sus personajes para lo que desdibujará muchas de las líneas de los marcos de las viñetas (fig. 97), generando así un sentido de simultaneidad muy expresiva.

El escenario fue ampliándose y los títulos creados por mujeres eran cada vez más frecuente en las casas editoriales. No sólo aquellas editoras que buscaban una mayor producción de *shōjo* sino también las revistas con propuestas alternativas como *Garo* donde autoras como Murasaki Yamada destacaron con posterioridad y comenzaron a vincular la producción del *shōjo* a un público más adulto y heterogéneo. La renovación *shōjo* no estaba únicamente vinculada con las sustancias discursivas del relato sino que también amplió los limitados temas de orfandad desgraciada que abundaban durante la primera época de desarrollo del medio. Con respecto a esto, en el grupo de las del 24 destacaron fundamentalmente dos autoras: Mōto Hagio y Riyoko Ikeda, ambas por su particular acercamiento a la exploración de la identidad y el género en sus obras.

La recurrencia de las relaciones homoeróticas (algunas bastante violentas) dentro del *shōjo manga* es una de las cuestiones que más llaman la atención desde una mirada occidental. Mōto Hagio, destacó por ser la primera autora que planteó como línea argumental la relación de dos chicos adolescentes (*shonen-ai* o amor entre chicos) en las páginas de *Tōma no Shinzō* (El corazón de Thomas). Esta historia se centra en la tortuosa relación de Juli y Erich, dos jóvenes internos en un colegio de ambiente europeo en un entorno aparentemente de principios de siglo xx (cf. Thorn, 2001). El aura que sobrevuela la obra de Hagio es similar a la de las obras homosociales del período prebélico, donde la exaltación del *ren'ai* esta vez es ejecutado por dos chicos en vez de por dos chicas. Shamoony, ha señalado en *Passionate Friendship* (2012) que las obras *shōjo manga* que se producen en los años 70 sirvieron a las autoras para indagar y explorar las emociones con independencia de que se tratara de chicos o chicas. La complejidad psicológica del *shōjo manga* en esta época se vinculó con la formación identitaria de la adolescencia, motivo por el cual muchos de los personajes protagonistas en esta época son púberes o adolescentes. De igual modo, en *Thōma no Shinzō* “el amor espiritual (...) es una experiencia divina, trascendente, separada de los deseos físicos¹⁵¹” (Shamoony, 2012, p. 106).

Algunas de las explicaciones que se dan para justificar la aparición de las relaciones chico-chico dentro de un género destinado a chicas es la de que las autoras encontraban más libertad a la hora de expresar ciertas emociones y deseos a través de las figuras masculinas pero, también, que estas nuevas historias servían a las *mangakas* para introducir temas más adultos en el *shōjo manga*. La sustitución de las chicas por los chicos en las historias homoeróticas del *shōjo* permitió “historias sexualmente más

151 *Spiritual love (...) is a transcendent, divine experience, separated from physical desires. (t.d.a.)*

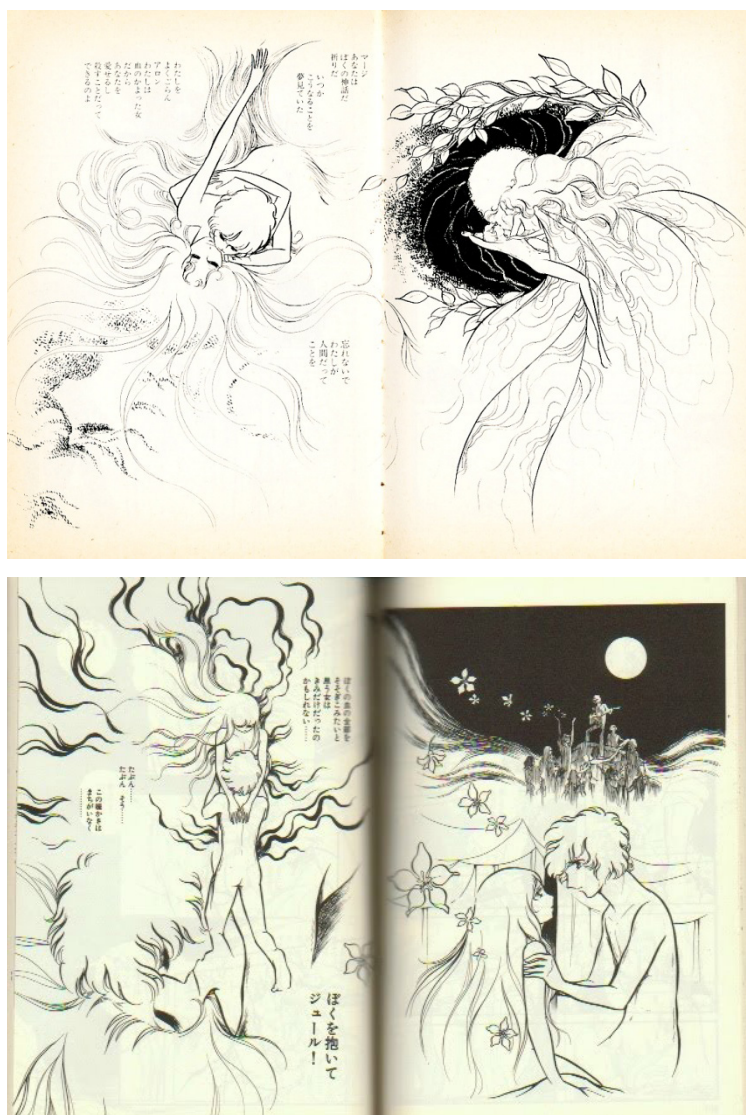


Fig. 97. *Fire!* (1969-1971) de Hideko Mizuno. Fuente: Hideko Mizuno.

explícitas, que aún podían ser codificadas como seguras o inocentes¹⁵² (Shamoon, 2012, p. 111). Según esto, las historias de amor entre chicos que se definían en la época servían a las lectoras como formas de explorar sus propias emociones hacia los chicos y los hombres en un espacio seguro de fantasía. “El *manga* de amor entre chicos es una estrategia para las chicas adolescentes para negociar sus sentimientos acerca de las relaciones con los chicos¹⁵³” (Shamoon, 2012, p. 111) y permiten en cierto aspecto que las chicas arrojen una mirada libidinosa al cuerpo masculino asumiendo sus deseos sexuales de una manera que no sería posible con otros productos¹⁵⁴.

Además de las novedades dentro de las convenciones de género que Mōto Hagio introdujo, sus obras también experimentaron profundamente con la gramática narrativa del *shōjo manga* con un claro interés en la dinamización de la narración. Las superposiciones de imágenes en la página hacían que las retículas se rompieran. Las viñetas no tenían por qué tener una función específica de clausura y claridad narrativa. De hecho, muchos de los investigadores que hemos venido nombrando como Takahashi, Prough, Shamoon o Thorn señalan que la lectura del *shōjo manga* requiere de un cierto adiestramiento y familiaridad con el medio para seguir satisfactoriamente la narración y entenderla plenamente. Esto se debe en parte a su densidad visual y a las poco convencionales formas de poner en página la acción.

El *shōjo manga* no tenía un excesivo interés social, académico y crítico en la época de desarrollo de las *magníficas del 24* en Japón, lo que sin duda acabó colaborando en que las autoras no sintieran presiones comerciales ni mercantiles de ningún tipo y pudieran experimentar profundamente con las imágenes, las viñetas y la disposición de las páginas (algo muy parecido a la libertad de la que gozaban los autores que publicaban en circuitos alternativos como *Garō*). La ruptura del globo de texto que se disuelve para evocar el monólogo interior es una de las grandes aportaciones de la renovación estilística del *shōjo manga*. Alrededor de esto toda una legión de posibilidades expresivas (dispersiones, irradiaciones, brumas hechas con tramas, motivos decorativos, etc.) acompañarán tanto las imágenes como los textos dentro del *shōjo manga*. Las metáforas visuales resultaron otra de las grandes aportaciones de la época de mayor esplendor del *shōjo manga*. Dentro de la narración aparecían imágenes, ajenas a la diégesis y que se dirigían eminentemente al público lector para

152 *more sexually explicit stories, which could still be coded as safe or innocent.* (t.d.a.)

153 *Boy's love manga is a strategy for heterosexual teenage girls to negotiate their feelings about relationships with boys.* (t.d.a.)

154 De nuevo, Deborah Shamoon señala que la producción de la narrativa de *shonen-ai* (amor entre chicos) permite el fantaseo erótico de las chicas, olvidadas por las grandes estructuras comerciales que ofrecen productos eróticos para hombres (*hentai*) pero no para mujeres. Según lo expuesto por Shamoon, algunos productos generados en la cultura fan japonesa de los *doujinshi* (*manga* realizado por los aficionados) funcionarían como sustitutos erótico-pornográficos para las chicas. Tal es el caso de los CD donde se dramatizan las escenas con mayor carga erótica de estas historias de *shonen ai* lo que convierte el amor entre chicos en una forma de consumo erótica para las chicas (vid. Shamoon, 2012, pp. 112-113).

evocar las emociones de los personajes como si de hacerlos cómplices del drama se tratara. Estas formas expresivas y metafóricas serán explotadas por casi todas las autoras del momento. Riyoko Ikeda mostrará en su obra *Bersaiyu no Bara* —*La Rosa de Versalles*— (1972-1973), otro amplio catálogo floral y expresivo cuando retrate las complejas situaciones psicológicas y de intriga desarrolladas en la obra de Ikeda. *La Rosa de Versalles* se ambienta en la Francia del María Antonieta en los años previos a la Revolución Francesa. Es ahí donde el personaje ficticio de Oscar François de Jarajayes, protagonista de la narración, aparece. Oscar es una chica que ha sido criada como chico y bajo disciplina militar, llegando a ser capitán de la Guardia Real de la Reina, lo que hará que le una estrecha amistad con María Antonieta. Pese a todo, Oscar es una mujer y todos en la corte saben de su condición sexual, más allá de su atuendo militar masculino. De hecho, según señala Shamoan, Ikeda define a Oscar con caracteres femeninos como un largo cabello, ojos grandes con amplias pestañas y con valores tradicionalmente asociados como propios de la feminidad como la compasión y la empatía a pesar de su descentralización de rol. En la obra de Ikeda, las relaciones de mismidad serán negadas en favor de la búsqueda del amor heterosexual de su protagonista. Oscar busca un amor adulto. Así, Oscar intentará seducir al amante de la reina el conde Hans Axel von Fersen, que sólo la ve como un compañero, es decir, niega su parte femenina. Tras el frustrado romance el padre de Oscar arreglará una propuesta de matrimonio con el conde de Girodelle. Sin embargo, Girodelle sólo ve a Oscar como una mujer, lo que hará que sea ella misma boicotee el arreglo matrimonial. Finalmente será André Grandier, compañero desde la infancia de Oscar, quien será la unión sentimental de Oscar. Según Deborah Shamoan describe, la relación entre ambos es compleja y supone ciertas alteraciones de rol que emergen conforme avanza la historia. Los sentimientos de Oscar por André sólo aparecen claros para ella cuando André está en la situación desvalida de haber perdido un ojo en la batalla y estar quedándose ciego del otro. Para Shamoan, la relación entre Oscar y André está configurada, a pesar de la heterosexualidad de los personajes, como una relación homoerótica en la que Oscar es “una mujer masculina [y André] un hombre emasculado¹⁵⁵” (2012, p. 127). La historia de Oscar, André, von Fersen y María Antonieta acabará dramáticamente. Oscar y André morirán en los procesos de revolución, donde Oscar toma partido por el pueblo al ser consciente de su apoyo a un régimen corrupto. Las jóvenes fans de *Bersaiyu no Bara* clamaron a la autora y los editores de la revista *Margaret* (donde se estaba publicando el trabajo de Ikeda) para que resucitaran a Oscar y André, sobre todo en el momento en que ya habían conocido su amor mutuo. Pero nada se pudo hacer por los trágicos desenlaces lo que, según Shamoan, sirvió a las lectoras de *shōjo manga* como tránsito de las visiones infantiles que hasta el momento se habían presentado hacia una narración más adulta con dramas reales, conflictos complejos e imágenes cruentas que presentan la muerte de los protagonistas.

155 *As a masculine woman and an emasculated man* (t.d.a.)

Por supuesto, no todas las obras de la década de los 70 se implicaron de tal modo en los complejos problemas identitarios de sus protagonistas (*vid.* Danner y Mazur, 2014, p. 77). La obra de Hagio y de Ikeda, aunque no son muestras exclusivas de la exploración psicológica y de identidad en el *shōjo* sí han sido las figuras más relevantes y más estudiadas, quizá por ser parte del grupo seminal de las *magníficas del 24* y por sus trasgresiones ante un sistema de representación de lo femenino y de la cultura de las chicas monolítico y normativo.

2.5.3.6. *Shōjo manga* tras la revolución.

La invención del género del *shōjo manga* es una cuestión de la época moderna. Tras la revolución estilística y temática, la industria del *manga* fue asentándose y diversificándose cada vez más. Las mujeres no sólo tenían que realizar historias lacrimógenas sino que daban el salto al *shonen* (*manga* para chicos). Según lo que plantean Alexander Danner y Dan Mazur (2014) el *manga* en los años 80 en Japón viró hacia una versión más realista, tanto en el dibujo como en las temáticas. Según los autores, este traspaso de las aventuras a las preocupaciones cotidianas o a historias más serias fue a causa del crecimiento de los lectores. Es decir, al paso de “los jóvenes rebeldes en responsables trabajadores adultos” (Danner y Mazur, 2014, p. 199). El interés por estas historias más adultas y maduras provocaría el surgimiento lógico del *josei manga*, o *manga* dirigido a una mujer joven pero más adulta que a la que iba destinada el *shōjo manga*. Este nuevo grupo narrativo (considerado por algunos autores como Sharon Kinsella un subgénero del *seinen manga*) se centró sobre todo en la reproducción de las historias de amor adultas y las relaciones tabú y encontró amparo en la revista alternativa *Garō*. Danner y Mazur relacionan directamente el gusto por las historias de amor prohibidas que empezaron a proliferar en los años 80 con el auge del *shonen-ai* y como consecuencia lógica el subgénero del *yaoi*, mucho más incandescente y explícito en las representaciones de las relaciones sexuales homoeróticas que el *shonen-ai*. En realidad, tomando en consideración la propuesta de Deborah Shamoon en *Passionate Friendship* (2012), el *shonen-ai* era una desviación-evolución lógica de la cultura de la mismidad en las narraciones de la cultura para chicas y en cierto sentido, el *yaoi* suponía la evolución lógica del *shonen-ai* hacia un público más adulto. Los circuitos no profesionales de *manga* comenzaron a cobrar una importancia fundamental en la creación de manga. Los *doujinshi* (*fanzines* japoneses) servían a los jóvenes artistas *amateurs* como ventanas donde expresar sus historias libres de las ataduras y censuras de las casas editoriales. El auge que el *yaoi* provocó el declive de la producción de *shonen-ai* (Danner y Mazur, 2014, p. 203). El *yaoi* también era un género producido por mujeres y destinado a un público femenino donde a través de las figuras masculinas del *seme* (papel activo) y el *uke* (papel pasivo) podían explorar distintas fantasías sexuales

y verse a sí mismas en papeles fuertes o débiles según se identificara con uno u otro. El ámbito no profesional en el que el *yaoi* se desarrolló permitió la emergencia de autoras como Minami Ozaki, que en 1989 irrumpió desde el mundo *doujinshi* con su obra *Zetsuai 1989* (1989) y su secuela *Bronze* (1991). Otras autoras destacables emergidas del calor de la producción aficionada fueron, por ejemplo, el colectivo CLAMP que desarrollaron (y aún lo hacen) su actividad sin adscribirse a un género de *manga* determinado.

En la década de los 90, el *manga* sufre una terrible crisis donde asociaciones de padres y editoras se organizan para limitar la presencia de sexo y violencia en las obras. Cuando la cruzada contra el contenido del *manga* fue relajándose con el paso de los años, de nuevo fue el mercado femenino el que acogió las novedades y sobre todo la visibilidad sexual en una forma más naturalizada y franca (*vid.* Danner y Mazur, 2014, pp. 268-269). El resurgir del género *shōjo* en la década de los 90 viene marcado por la aparición del subgénero de las *magical girls*. Este tipo de historias cuentan, por lo general, las aventuras de jóvenes normales que a través de la transmisión de un objeto mágico o extraterrestre se transforman en superheroínas y donde los cambios de atuendo suponen otro de los grandes atractivos. Las transformaciones de chicas normales a sus *alter egos* suponía ocasionalmente el paso de la niñez a la adultez. El fenómeno de las *magical girls* en el *manga* no fue terreno único del *shōjo manga*, ya que el estado liminal de las jóvenes protagonistas y la generación de toda una fantasía *idol* alrededor de los personajes, hacía que fueran productos que los hombres acogían de buena gana también. El subgénero de las *magical girls* se verá aupado por las producciones de *anime* donde el estudio Pierrot se convertirá en uno de los grandes precursores desde mediados de los años 80. Entre sus series animadas más famosas encontramos *Creamy Mami —Mahō no Tenshi Kuriimiimami—* (1983-1984); *La magia de Emi —Mahō no Star Majikaru Emi—* (1984-1985) o incluso ya a las puertas del nuevo milenio *Fancy Lala —Mahō no Suteeji Fanshii Rara—* (1998). Todas ellas llegaron a las pantallas españolas. Otra de las obras que dará el espaldarazo definitivo al género de las chicas que se transforman será la obra de Naoko Takeuchi, *Sailor Moon —Bishojo Senshi Seeraa Muun—* (1992-1997) publicada por la revista Nakayoshi. La novedad de la obra de Takeuchi era establecer un elenco coral, organizado en torno al personaje principal, Usagi Tsukino, una chica torpe y mala estudiante que un día recibe los poderes en forma de broche de una legendaria justiciera de manos de un gato que habla. La transformación de niña-torpe a mujer-guerrera será uno de los máximos atractivos de la serie que tendría una acogida excepcional tanto entre el público masculino como el femenino y que generará toda una serie de imitadores.

La alternancia temática a partir de los años 90 es increíble y la diversidad del *shōjo manga* comparable únicamente con el número de autoras en activo. En el nuevo milenio observamos desde obras que retoman la cultura de la mismidad de las primeras obras de las revistas *shōjo manga* como *Life* (2002-2009) de Keiko Suenobu, donde la protagonista lidia en silencio con el *bullying* que sufre en la escuela hasta que

encuentra una amiga a la que admira y gracias a la que deja de autolesionarse. También, reminiscencias de conflictos de género parecidos a los de *Bersaiyu no Bara* (aunque salvando las distancias) como *Shōjo Kamukei Utena* (1996-1997) de Chiho Saito, donde una joven que queda impresionada por un príncipe que conoce de niña y que hace que su objetivo de mayor sea convertirse en un príncipe tan resplandeciente como el que vio. Donde también tienen cabida los relatos de amores tórridos y prohibidos como los de *Boku wa Imōto ni Koi o Suru* (*Lazos Prohibidos*) (2005-2008) de Kotomi Aoki donde un joven cae perdidamente enamorado de su hermana melliza.

El *shōjo manga* se ha expandido y casi se puede encontrar cualquier temática tratada en este género. Desde los deportes (subgénero llamado *spokon*) clásicos como el *voley-ball* en *Crimson Hero* de Mitsuba Takanashi (2003-2011) hasta los más nacionales como *Chihayafuru* (2007-actualidad) de Yuki Suetsugu. Desde las historias más convencionales como la comedia romántica de *Lovely Complex* (2001-2006) de Aya Nakahara hasta el romance histórico de *Otoyomegatari* (2008-actualidad) de Kaoru Mori o la historia de amor, drama, ciencia ficción y ecología de *Global Garden* (2001-2005) de Saki Hiwatari. En sí, el *shōjo manga* se ha erigido como un universo genérico en sí mismo donde las apreciaciones y conexiones entre obras, autoras, acontecimientos históricos y dinamización de mercados pueden ser interminables pero donde, desde luego, se sigue la máxima de buscar implicar a las lectoras en las historias que se cuentan, haciéndolas partícipes de la revista y su cultura.

2.6. El poder de la imagen en el *manga* para chicas.

No me mueve, mi Dios, para quererte
el cielo que me tienes prometido,
ni me mueve el infierno tan temido
para dejar por eso de ofenderte.

Tú me mueves, Señor; muéveme el verte
clavado en una cruz y escarnecido,
muéveme ver tu cuerpo tan herido,
muévenme tus afrentas y tu muerte.

Muéveme, en fin, tu amor, y en tal manera,
que aunque no hubiera cielo, yo te amara,
y aunque no hubiera infierno, te temiera.

o me tienes que dar porque te quiera,
pues aunque lo que espero no esperara,
lo mismo que te quiero te quisiera.

Atribuido a Teresa de Jesús.

Pareciera que todas las pasiones también pueden ser excitadas por los objetos que mueven los sentidos, y que estos objetos son sus causas más comunes y principales; de donde se deriva que, para encontrarlas a todas, basta considerar todos los efectos de esos objetos.

René Descartes, *Las pasiones del alma*.

El cómic es, por un lado, una expresión gráfica y narrativa sujeta a una codificación que sin embargo se muestra como altamente fácil de descifrar debido a su visualidad. Formalmente el cómic suele acudir a un sistema de representación muy esquemático en la que el referente no tiene porqué presentar directamente el objeto al que alude, basta con que lo represente y sugiera el parecido ya que el lector hará el resto del trabajo, tal y como ocurre cuando se pasa de una viñeta a otra e inferimos la transición de tiempo y espacio. Esta particularidad formal, la del esquematismo, lejos de generar dificultad en la observación o comprensión de la narración, se convierte en altamente efectiva. En parte porque muchas de las imágenes del cómic están sometidas a consenso y se valen de lo que Pino Parini señaló como “estereotipo gráfico” en *Los recorridos de la mirada* (2002).

Así, dos puntos dentro de un redondel puesto a determinada altura y a una distancia concreta uno del otro, puede representar una cara. Si encima de esos puntos colocamos unas líneas obtenemos unas cejas pero, además, si modificamos la inclinación de las líneas obtenemos no sólo un rostro sino también una expresión facial, no porque la imagen se parezca siquiera a una cara sino porque como observadores tendemos a humanizar lo que vemos (*cf.* Gombrich, 1998b).

Los registros visuales que acompañan las imágenes de cómic oscilan en distintos grados de iconicidad de suerte que la percepción de las expresiones faciales puede convertirse en algo más complejo. Scott McCloud (2005), por ejemplo, propone un diseño piramidal para ilustrar los grados de sintetismo con que un artista del cómic puede articular su representación gráfica (fig. 98). McCloud coloca tres grados de representatividad en cada uno de los vértices del triángulo. De este modo, en el vértice izquierdo se colocaría la realidad física en sí misma así como todos los artistas que tengan un estilo más o menos naturalista, es decir, fiel a la realidad natural que representan, estarían situados en ese lado del triángulo. El vértice opuesto, el de la derecha, situaría el grado máximo de síntesis lingüística, es decir se ubica en el plano del lenguaje, de la codificación. De este modo, si en el vértice izquierdo (el de la realidad) se nos presenta un rostro humano, en este extremo hallaríamos su versión escrita con palabras “cara” o “rostro” y más allá su descripción con palabras (McCloud, 2005). Los autores que circulan próximos a este lado del triángulo se caracterizan por la síntesis visual pero icónica, aún reconocible por su amplificación de los rasgos que hacen a una cara una cara, como por ejemplo los ojos y la boca. La cúspide de la pirámide es ostentada, según McCloud, por el plano del dibujo, es decir, la expresión de grado máximo de los recursos gráfico-plásticos de los que dispone el artista de cómic. Estos autores, acudirían a diversas técnicas y maneras representacionales que les permitirían una experimentación visual muy elevada y alejada tanto de la representación reconocible del icono y de las aspiraciones miméticas del naturalismo gráfico. A pesar de esta disposición, los movimientos entre los extremos delimitados por esta concepción triangular no son rígidos y un mismo autor puede oscilar de un extremo a otro como ocurriera con Jean Giraud y su alter ego Moebius. Quizá, lo fundamental en las modalidades de representación de la imagen en cómic deviene de su efectividad y capacidad para atrapar al lector y narrar la historia de la mejor manera posible.

¿Pero cómo se puede generar una imagen que cautive y atrape al lector mediante una construcción visual que no es naturalista ni mimética hasta la perfección, como ocurre en el *shōjo manga*? ¿Es posible que la respuesta que el lector de cómic tenga ante las imágenes no se deba tanto al acto de descifrar un lenguaje y unos códigos como a la activación de niveles de percepción básica en los seres humanos? La estilización de los elementos visuales del cómic, los dos puntos dentro del redondel, no es una abstracción en el sentido en que ha venido estableciéndose en la persistencia semiótica. Los puntos dentro del redondel funcionan como intensificadores que activan en nosotros

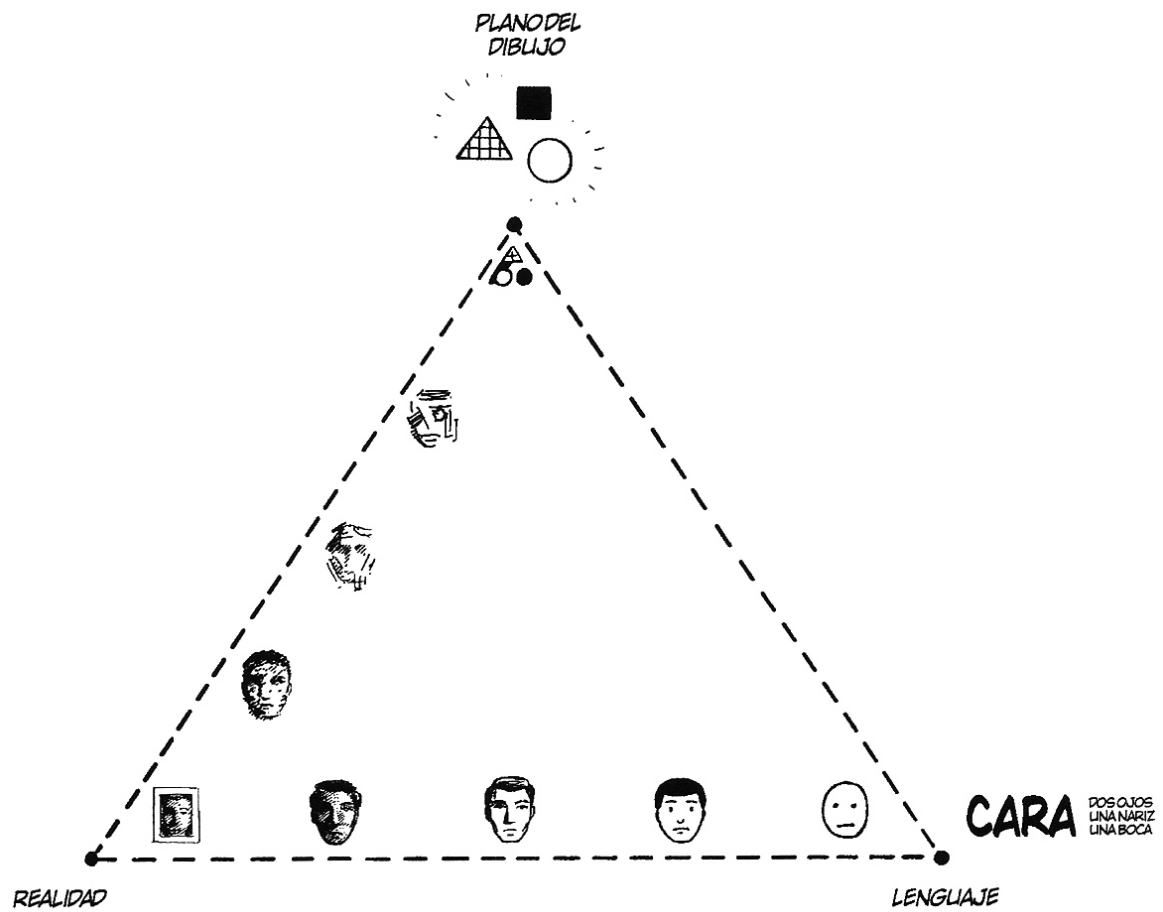


Fig. 98. Triángulo de la iconicidad de Scott McCloud. Fuente: Scott McCloud (2005).

mecanismos de percepción básicos, más allá del arraigo histórico, social y convencional que la interpretación de los textos narrativos nos ha facilitado. El problema está en que las diferentes interpretaciones del cómic y del lenguaje del cómic se han centrado esencialmente en esta parte sígnica y semántica del lenguaje y no de la otra forma de percepción, es decir, que las dos formas de percepción e interpretación se dan y son válidas pero habitualmente atender a una significa apartar a la otra. El historiador del arte David Freedberg, en su título *El poder de las imágenes* (1989) arguye esto mismo al enfrentar su investigación acerca de los otros efectos que las imágenes pueden convocar en el espectador, en quien las observa. Freedberg establece que

distintas clases responden de manera diferente o que los contextos sociales y culturales condicionan la respuesta; (....) Es sólo que nuestro interés no radica fundamentalmente en la interacción a ese nivel, sino en extraer lo que subyace bajo las capas de educación escolar, de la conciencia y el condicionamiento de clase, hasta llegar a los reflejos y síntomas de la cognición (Freedberg, 1989, p. 40).

La cuestión sobre la que Freedberg llama la atención es la del uso que se hace de la imagen, y del ámbito de estudio en que se acoge la imagen. La respuesta afectiva de un sujeto que lee un cómic por afición, porque le apetece, será parcialmente distinta del que lo lee con intereses académicos o de la lectura que puede hacer un crítico para escribir una reseña en un blog quizá porque los objetivos que se persiguen con dichas prácticas no son los mismos. Las formas de acercarse al objeto son distintas y por tanto, los mecanismos que se activan en su percepción diferentes. Si como aficionados consumimos un relato, intentamos que nos atrape, nos dejamos llevar y nos abandonamos a las experiencias que se nos quieran plantear en la narración. Este hecho podría justificar, por ejemplo, que podamos sentirnos identificados con villanos, que podamos comprenderlos o incluso afiliarnos emotivamente a ellos, por el mero hecho de que nos resultan atractivos en su propia construcción y configuración, no sólo visual sino también contextual. De manera muy probable el acercamiento que se tiene al relato cuando se aspira a analizar su estructura o sus componentes en el plano del contenido o expresivo es diferente. Exige que el trabajo sea distanciador, que la emoción no nos embauque y nos anule el juicio. Sin embargo, el problema no es que las emociones embauquen o nublen el juicio, sino que las emociones son formas cognitivas igualmente válidas que pueden exigir otras formas aproximativas. La tradición ilustrada de la que la cultura occidental es heredera ha situado en un lugar de privilegio la razón y en esta sólida base “nos negamos (...) a reconocer las huellas del animismo presentes en nuestro modo de percibir y responder a las imágenes” (Freedberg, 1989, p. 50). Siguiendo a Freedberg (1989), estas “huellas del animismo” no sería tanto el hálito de vida que las imágenes o figuras tienen según el animismo, como la “vivacidad que se considera inherente a una imagen” (Freedberg, 1989, p. 50). La imaginería cristiana ejemplifica esta vivacidad de manera clara. La forma en que las expresiones son exageradas, los

cuerpos recreados, la sangre dibujada y las lágrimas incrustadas funciona a un nivel muy primario en nuestro cerebro, así como puede funcionar ver la escena más cruda de *Irreversible* (2002) (fig. 99) de Gaspar Noé o el sonrojo repentino de un personaje en un cómic. El grado de intensidad es posible que varíe, en función de lo integrada que esté la audiencia con el relato, de su entrega a lo que ve. A pesar de, o además de, las estilizaciones, es decir, los perfeccionamientos con los que se han articulado ciertas imágenes y la forma en que se ha aprendido a mirarlas, algunas imágenes esquivan con éxito los mecanismos de desactivación como el juicio estético desinteresado o el distanciamiento crítico de su consumo.

Dentro del amplísimo universo del *shōjo manga*, hemos observado que las emociones suponen el sustento fundamental de la narración dentro de este *género*. Si anteriormente defendimos que los elementos discursivos en el cómic (y por extensión, es obvio que también en el *manga*) suponen, parte cosustancial tanto del plano del contenido como del plano de la forma, la representación lexi-pictográfica de las emociones supone por analogía metonímica, el elemento crucial de este tipo de narraciones. La línea de salida de la que se parte es la de que las imágenes y los recursos discursivos de los que se vale el *shōjo manga* funcionan para activar la respuesta sensitiva y emotiva del lector, lo que hace que quede atrapado en la historia y la visualidad de las manifestaciones gráficas que ayudan a contar esa historia.

La representación de una emoción puede ayudar a despertar en el lector o en quien observa la imagen una emoción que viene arropada también por el contexto, en este caso, por el relato, por la narración que se lleva a cabo página tras página. En el cómic, no es necesario *stricto sensu* entender el texto lingüístico que suele acompañar la imagen. Es cierto que para una comprensión total de la historia la capacidad de decodificar el significado de las palabras que aparecen escritas en las viñetas de los cómics es esencial pero, para una concepción general de la situación no es un requisito indispensable. Por ejemplo, si observamos dos personas que están hablando en un idioma que desconocemos y oímos que poco a poco los interlocutores intercambian palabras con un tono de voz cada vez más elevado, comienzan a quitarse la palabra el uno al otro y vemos que sus rostros pasan de un color natural a un rojo provocado por la agitación de la adrenalina llegando a hacer ademanes de agresión el uno contra el otro, quizá no podamos comprender totalmente el grado de conflicto, pero a un nivel básico, somos capaces de ver que ambas personas están discutiendo algo y que es mejor que salgamos de ahí antes de que nos pidan explicaciones. La cuestión aquí es que, igual que entendemos de manera más o menos clara las expresiones faciales aisladas o con ayuda del contexto en que se nos presentan, también podemos descifrar el ambiente emocional que aparece reflejado en los dibujos que articulan una historieta gráfica. En este sentido, las imágenes “nos mueven a la empatía” (Freedberg, 1989, p. 198).

En lo que sigue, descifraremos esas otras formas en que las imágenes pueden operar sobre la relación perceptiva que se establece con ellas. Sostendremos la idea



Fig. 99. *Irreversible* (2002) Gaspar Noé. La escena muestra una durísima y extremadamente realista violación llevada a cabo en el pasillo de un metro. La crudeza del tratamiento de la escena y la fuerza con la que se muestra la aprensión y el miedo del personaje femenino encarnado por Monica Bellucci es desgarradora haciendo muy difícil el distanciamiento “estético” por parte del espectador con respecto al relato. Fuente: Gaspar Noé (2002).

de que el poder afectivo de las imágenes puede funcionar en el consumo de los relatos de ficción como fórmulas de aprendizaje ante determinadas situaciones, estableciendo por tanto el valor de las emociones en un sentido cognitivo superior.

Además, atenderemos a cómo ciertas construcciones visuales se configuran y operan en este otro modo de percibir las imágenes que desbordan los límites establecidos por el paradigma lingüístico de interpretación de las imágenes. Finalmente, dedicaremos unas páginas a presentar cómo los consumidores participan del relato y activan sus procesos cognitivos durante el consumo de los mismos precisamente gracias a la configuración emotiva de las imágenes y el relato.

2.6.1. La imagen y el afecto. Aproximaciones generales a los efectos de las imágenes.

Puede resultar una obviedad apuntar que, en general, todas las imágenes afectan de algún modo a quien las mira. Esta afirmación podría ser tan básica como que toda imagen imprime un estímulo sensorial en quien las percibe. El ojo obtiene una información que es elaborada por el cerebro rápidamente para asumir qué se está viendo. Esta actividad, aparentemente insignificante, lleva consigo, no obstante, una consecuencia inmediata, efectiva y bastante primitiva: evaluar si los que se está observando es peligroso o inofensivo, atractivo o repugnante, para poner en marcha los subsiguientes dispositivos neuronales que permitan al sujeto mantenerse con vida. Tal y como David Freedberg expone “ni siquiera un solo momento de reflexión sobre la experiencia de las imágenes permitiría mantener la burda afirmación de que los hombres simplemente vemos y agrupamos en un todo los componentes de la imagen” (1989, p. 194). La percepción sensorial de los seres humanos, y la visual también, son necesarias para la relación con el entorno y, para la supervivencia en último término. La importancia en nuestra percepción no se encuentra tanto en la captación de la imagen y su mimetismo engañoso cuanto de “las clases de respuestas que siguen a la percepción de la imagen” (Freedberg, 1989, p. 194).

Dentro de este punto de partida, en los sistemas refinados de producción de imágenes de nuestra sociedad actual, sólo algunas imágenes están especialmente diseñadas para generar emociones poderosas y despertar un impacto sensitivo de intenso calibre en nuestra percepción. Pero existe una diferencia entre sensación (impacto sensorial de la imagen) y emoción (afección concreta que genera la imagen). Cuando nos referimos a la palabra emoción estamos aludiendo a un concepto más complejo que el de sensación. Mientras que la sensación se referiría a los cambios y alteraciones fisiológicas ante un estímulo determinado, por ejemplo, los pelillos que se erizan o la aceleración de las palpitaciones del corazón cuando vemos o percibimos algo atemorizante; la emoción conjuga tanto el estímulo ante la visión de un determinado objeto como la evaluación de la situación en relación con nosotros mismos y nuestras circunstancias. Es decir, un análisis entre lo que se percibe, el contexto y la propia respuesta. O tal y como lo define el profesor de filosofía de la ciencia, David Casacuberta,

(...) una emoción es un estado mental que nos informa de la presencia de un objeto o evento que tiene alguna relación clave con nuestros planes u objetivos importantes. Ese estado mental viene siempre acompañado por una sensación específica, genera toda una serie de respuestas automáticas para enfrentarnos al cambio de planes y objetivos y, finalmente, se comunica mediante una serie de gestos automáticos (Casacuberta, 2000, p. 19).

Tomando en consideración la exposición de Casacuberta y volviendo al ejemplo anterior, los pelillos erizados y las palpitaciones podrían estar provocados por el encuentro ante

una persona que nos atrae y, en ese caso, estaríamos ante una emoción como el deseo. Pero esta misma respuesta fisiológica, bien podrían ser el resultado de hallarnos ante un psicópata con cuchillo en la mano, alzándolo violentamente y tratarse, entonces, de la emoción de miedo. Por tanto, el contexto en el que se experimenta la percepción de la imagen que nos activa fisiológicamente, determina y canaliza la respuesta emocional *adecuada* del individuo con respecto a lo que percibe. La respuesta emocional y física que una persona puede tener ante el psicópata al que aludíamos antes, no es igual en un contexto real a cuando la persona vive la experiencia a través del consumo de una película de terror. En este último caso el espectador se encuentra a salvo, figurada y literalmente, durante el consumo de la ficción aunque la vivencia emocional de la experiencia —tener miedo— y los estímulos fisiológicos que puede experimentar el sujeto —los sobresaltos, el corazón acelerándose, los músculos tensos, el disparo de adrenalina... — sean en todo momento reales y efectivos.

Bajo estas apreciaciones, la emoción no sólo es una experiencia individual y subjetiva que cada individuo puede experimentar de manera concreta y diferenciada, sino que además comprende una serie de cuestiones cognitivas y perceptivas que están relacionadas tanto con el sujeto perceptor como con el objeto percibido y el entorno en que se desarrolla la situación. Las emociones son entendidas, por tanto, como fenómenos complejos debido a la participación de numerosas respuestas pero, en cualquier caso, medibles.

Martha C. Nussbaum, atiende la dimensión ética de las emociones y el valor de las mismas para la formación del ser humano y su desarrollo vital. Desde la antigua Grecia la concepción de la emoción era conflictiva. Recordemos que la postura de Platón con respecto a las mismas pretendía en todo momento identificarlas como aquello que precisamente anulaba los juicios verdaderos y trastocaba la conciencia del sujeto. Sin embargo, Aristóteles no entendía que el aprendizaje práctico de vida fuera capaz de llegar y afectar al sujeto sin el acompañamiento de la emoción (Nussbaum, 2005, p. 89). El hilo que Nussbaum mantendrá a lo largo de su posicionamiento teórico con respecto a las emociones en *El conocimiento del amor* (2005) tiene que ver con el valor ético de la emoción y cómo esta dimensión es rastreable en textos literarios por oposición al lenguaje filosófico, donde la emoción es obliterada por ser considerada un factor de tergiversación. Para Nussbaum en tanto que se vive el relato vicariamente, a través de la experiencia de los personajes, se vive también lo que ocurre en la historia “haciendo frente a cada novedad con habilidad” (2005, p. 26). Es decir, en el consumo del relato se es capaz de obtener un aprendizaje mediante la emoción, ya que, continúa exponiendo la filósofa americana, “determinadas verdades sobre la vida humana sólo pueden exponerse apropiada y precisamente en el lenguaje y las formas características del artista narrativo” (Nussbaum, 2005, p. 28).

Hoy día no cabe duda entre los neurólogos que el sistema¹⁵⁶ cortical senso-motor, que es el encargado de procesar en primer lugar la información percibida de forma inmediata por los sentidos, se halla en relación continua mediante rapidísimas sinapsis tanto con otras partes del cerebro como con los órganos del cuerpo. Esto hace que tras una inmediata y velocísima evaluación se propicie una respuesta física si fuera necesario pero también, que se activen e intervengan aquellas zonas del cerebro que procesan el pensamiento complejo (*vid.* Damasio, 2006).

Las emociones, desde las más básicas hasta las más complejas, se gestan y producen en el cerebro cumpliendo a lo largo de miles de años (y aún hoy) funciones necesarias para nuestra supervivencia. Desde un punto de vista evolutivo, las emociones han favorecido y favorecen procesos de aprendizaje que pueden resultar útiles en determinadas situaciones. Las emociones, como respuestas cognitivas de percepciones sensoriales concretas, nos advierten de un alimento en mal estado y se activa el asco; de un delicioso manjar y se activa el deseo; de una oscuridad abrumadora y se dispara el temor. En parte esto se debe porque “las emociones tienen la función de centrar la atención (y de promover respuestas)” (Carroll, 2002, p. 216). Tomando en consideración este punto organizador no es de extrañar, entonces, que las emociones hayan sido el eje fundamental de numerosos productos de la cultura y aún hoy lo sigan siendo. Las emociones tienen la capacidad de dirigir la atención y favorecer el seguimiento de la narración del relato que se consume, por ejemplo. La sorpresa sobrevenida con los giros narrativos, con lo inesperado, exalta ciertas emociones que activan al espectador y perpetúan la necesidad de seguir consumiendo (*cf.* Carroll, 2002), como si de llamadas de atención se trataran. Un relato de ficción necesita, obligatoriamente, de una serie de rupturas y respuestas emotivas a las mismas para despertar la atención de la audiencia (*vid.* Rajas, 2014) y coordinar todos el aparato perceptivo que hace que el lector o espectador quede sometido al poder de las imágenes (y de los sonidos, en el medio audiovisual) que se le presentan durante el consumo del relato. La espectacularidad y viveza que los medios audiovisuales proporcionan quizá puedan justificar por sí mismos la captación y engatusamiento que consiguen para con el espectador pero, ¿opera esta capacidad de incorporación del lector al relato de igual manera en el cómic, cuando un dibujo no habla, no suena y no se mueve? Antes de acometer este asunto, nos detendremos puntualmente en atender a las diferencias que Ernst H. Gombrich (1981) establece entre percepción “naturalista” y percepción “cultural”. Gombrich plantea la optimización del uso de una dialéctica de la percepción de la imagen. Todos los individuos operamos con estos dos niveles de percepción y, en el estudio de la imagen, puede igualmente emplearse ambos acercamientos sin que el uso de uno produzca una depreciación del otro. La aproximación naturalista de la percepción conecta directamente con las teorías de procesos psíquicos adaptativos que, desde la

156 Nos referimos al *cortex* senso-motor como sistema porque se trata de varias zonas situadas en distintas regiones del cerebro a pesar de que todas ellas se encargan de realizar la misma acción, la de procesar los estímulos sensitivos inmediatos para una primera evaluación.

psicología, se comienza a reivindicar cuando Darwin publica su obra *El origen de las especies* (1859). Los seres humanos, en tanto que animales, están, salvo en singulares ocasiones, equipados por conveniencia biológica, de los mecanismos necesarios para percibir y relacionarse con el mundo que les rodea y en el que deberán vivir. En este discurrir adaptativo, los seres humanos (aunque también los animales) amplían sus capacidades para reconocer objetos y elementos de su mundo a través de la acumulación de experiencias. Se aprende perceptivamente y mediante la experiencia, que los objetos que están lejos se aprecian más pequeños y que al avanzar hacia ellos, al aproximarnos, comenzamos a observarlos con el tamaño que realmente tienen. No es que el objeto crezca cuando nos acercamos, es que percibimos y aprendemos mediante la experiencia repetida de andar de un sitio a otro lo que son las distancias y los efectos perceptivos que tiene en nuestros sentidos. Aunque este proceso básico, netamente instintivo, existe como modo de relación y reacción ante los estímulos externos, nuestra vida actual se desenvuelve en un contexto mucho más complejo y elaborado que antaño. Tenemos diferentes idiomas, diferentes lenguajes para comunicarnos, expresiones, formas y colores que convenientemente hemos acordado que nos sirvan para un determinado fin. Por ejemplo, los colores como el rojo o el amarillo se han convencionalizado como colores de alerta y, aunque esta convención se sustenta en cierta combinatoria cromática natural (como podemos apreciar con las avispas o las serpientes coral), la convención podría alterarse en caso de necesitarse. Mucho de lo que se ve acaba sujeto a unas u otras convenciones por el simple hecho de vivir en una sociedad determinada, como el negro del luto o el blanco del vestido de novia, lo agradable, el afecto o el sentimiento. Aunque todas estas cuestiones tienen innegablemente un principio natural, también mucho de lo que el ser humano percibe como “natural” está construido. David Freedberg, al que nos hemos venido refiriendo en anteriores ocasiones, establece lo mismo. El hecho de que en nuestra percepción opere un nivel natural mucho más básico e instintivo no implica que todas las imágenes actúen en nosotros de igual manera. La percepción, en este sentido también es selectiva, y permite obliterar aquello que no es estrictamente necesario perceptivamente hablando. En las propias palabras de Freedberg: “está claro que la percepción no convierte a todas las imágenes en algo que nosotros percibimos como vivo o lleno de vida, pero sí lo hace muy a menudo; y en los procesos implicados hay mucho que es a la vez instructivo y potencialmente constructivo” (1989, p. 194). De este modo, si bien las imágenes provocan en nosotros respuestas físicas y afectivas por su propia viveza, también proyectamos parte de esa vitalidad, la construimos colectivamente.

2.6.2. La experiencia controlada del “como si”.

Nos equivocaremos mucho si atribuimos una parte considerable de nuestra satisfacción en la idea de que la tragedia es un engaño y de que no representa la realidad. Cuanto más se acerca a la realidad y cuanto más nos aleja de la idea de ficción, más perfecto es su poder. Pero, sea cual sea su poder, éste nunca nos acerca a lo que representa. La realidad nos causa un simple dolor, y la representación, un deleite.

Edmund Burke.

Hasta ahora se ha planteado y defendido la idea de que ciertos tipos de imagen, tienen una capacidad especial para provocar respuestas emocionales en el espectador aún cuando lo que se está consumiendo es desagradable o produce emociones aparentemente poco placenteras como el miedo, el asco o la pena.

Analizando el hecho de que se pueda disfrutar de estas emociones, en principio, poco deseables, el filósofo e investigador David Casacuberta expone en su libro *¿Qué es una emoción?* (2000) postula que esta paradójica fruición tiene que ver en primer término con que la situación vivida sea real o por el contrario se trate de un contexto ficticio o como él mismo define, una situación “*como si*” (Casacuberta, 2000, p. 239). Esto puede hacernos comprender que, ciñéndonos al objeto de estudio de nuestro trabajo, se pueda encontrar una cierta satisfacción ante una situación a todas luces muy poco deseada en nuestra vida cotidiana, como puede ser una toma por la fuerza o el robo de un beso, como se verá más adelante en el análisis. Dentro de la experiencia del “como si”, Casacuberta distingue al menos tres factores a tener en cuenta a la hora de analizar la aparente paradoja descrita en lo que él llama la “objeción de la montaña rusa¹⁵⁷” (Casacuberta, 2000, p. 239): la alegría por el control, el placer ante lo desconocido y la manifestación de las emociones complejas.

La alegría por el control, como su propio nombre indica, señala el añadido emocional de la tranquilidad al saber que la situación de estímulos negativos que se viven se encuentra controlada. Es decir, los riesgos están minimizados y limitados y nos podemos abandonar a las sensaciones que la experiencia nos brinda. Entrar en un túnel del terror, por ejemplo, puede ser una experiencia gratificante y muy excitante ya que libera adrenalina que hace que sintamos una respuesta posterior de relajación muy placentera. Vinculado con esto, el reconocido neurólogo italiano Vittorio Gallese explica que cuando consumimos una obra de ficción los principios reactivos son parecidos ya que

157 David Casacuberta utiliza el caso de subir a una montaña rusa para exponer el deseo de sentir emociones aparentemente discordantes o desagradables. Los elementos que entran en funcionamiento durante el paseo en montaña rusa no son en absoluto inofensivos. Nos montamos en un objeto que va a una velocidad extremadamente alta que se mueve en una estructura elevada a varios metros de altura donde hay cambios bruscos de velocidad y dirección. El cerebro, en un estado natural, no dejaría de mandar señales de alerta acerca de lo peligroso del objeto (de hecho, así lo hace). Sin embargo, los parques de atracciones siguen existiendo y las atracciones que llevan consigo caídas libres o velocidades inhumanas siguen estando llenos. Casacuberta explica que la emoción vivida en la experiencia de subir en una montaña rusa se contienen en una situación de riesgo controlado que nos permite, después, disfrutar de las hormonas y sustancias químicas liberadas ante la excitación física del trayecto.

(...) podemos suspender temporalmente nuestra dependencia del mundo. Liberamos nuevas energías y las ponemos al servicio de una nueva dimensión que, paradójicamente, puede ser más vívida que la realidad prosaica (...) miramos al arte desde una distancia de seguridad desde la que nuestra apertura al mundo se amplifica. (...) Mediante un estado de inmersión en el que nuestra atención totalmente focalizada sobre el mundo artístico virtual, podemos desplegar nuestras fuentes de simulación, relajando nuestros mecanismos de defensa contra el mundo por un momento¹⁵⁸ (Gallese, 2012).

La respuesta y experiencia emocional del público, según lo expuesto por Gallese, no sólo sería real sino que se amplificaría al reconocer en la actividad la situación “como si” propuesta por Casacuberta. Es “como si” fuera “yo” el que vive la lucha entre el bien y el mal, “como si” fuera “yo” el que se enamora sin remedio. Cuando se lee una historia de amor el sujeto puede emocionarse y vivir las emociones de manera real, aunque la llegada a estas emociones reales sea de forma vicaria a través del personaje que el autor delega en la historia. Se puede llegar a llorar, a reír o incluso a estremecerse ante una declaración encendida y apasionada. En este sentido, la aportación de Gallese subvierte la lógica del discurso postmoderno puesto que, el hecho de reconocer la imagen como ficticia (como *no real*) no le resta eficacia sino que nos permite vivirla más intensamente aumenta, si cabe, sus posibilidades atrayentes y su capacidad afectiva y efectiva, se dispara de manera superlativa. La pantalla-tamiz (los códigos verbo-icónicos de cómic funcionan de igual modo), a la manera en que Hal Foster la concibe, no sólo no consigue frenar el objeto y su “luz” hacia el observador sino que, al contrario, lo convierte en ese elemento “cegador” que ilumina y “toca” a quien lo observa (*cf.* Foster, 2001, p. 141). De este modo, “la pantalla que nos separa del universo filmico nos permite disfrutar con situaciones que en la realidad nos serían insoportables. Podemos aceptar deseos e impulsos que no nos permitiríamos fuera de esa zona privilegiada” (Perkins, 1976, p. 176). No existe en este proceso de la narrativa una separación física real entre el relato consumido y el lector-espectador.

La segunda cuestión que David Casacuberta señala con respecto a la atracción de estas emociones intensas es el placer ante lo desconocido. Casacuberta sugiere que la experiencia “como si” permite el aprendizaje de forma segura, a la manera en que los niños y cachorros de mamíferos juegan y aprenden destrezas que les serán útiles en el futuro (*cf.* Grodal, 2007, p. 92). Nuestro cerebro se halla especialmente predispuesto a participar en estas actividades porque encuentra una recompensa a través de la emoción. El juego consiste en una simulación que despliega una situación “como si”

158 (...) *we can temporarily suspend our grip on the world. We liberate new energies and put them into the service of a new dimension that, paradoxically, can be more vivid than prosaic reality. (...) We look at art from a distance of safety from which our being open to the world is magnified. (...) Through an immersive state in which our attention is totally focused on the artistic virtual world, we can fully deploy our simulative resources, letting our defensive guard against reality slip for a while.* (t.d.a.)

emotivamente activa. No nos estaríamos desviando mucho de lo que plantea David Casacuberta si afirmamos que ocurre igual cuando se consume una ficción. Estamos, en ese caso, jugando con las reglas de pacto de verosimilitud que nos plantea el relato audiovisual que cuanto más emotivamente activo es, más capta nuestro interés. Ya en el s. XVIII, Edmund Burke, parecía preconizar esto mismo cuando recogía en su obra *Indagación filosófica sobre nuestras ideas acerca de lo Bello y lo Sublime* (2001) numerosos afectos que imprimen un estado emotivo en el ser humano. De entre el amplio catálogo de elementos y categorías puestos en relación con el ser humano y los objetos, Burke concede en su tratado unas líneas a la curiosidad como “la primera y más simple de las emociones que encontramos en el entendimiento humano” (Burke, 2001, p. 23) y que se experimenta ante un objeto que se presenta como novedoso. Nuestro cerebro no presta especial atención a las cosas que ya conoce. A pesar de que el cerebro es altamente plástico también es tremendamente práctico y no cede muchos de sus recursos a los objetos cotidianos que percibimos como familiares. Sin embargo, cuando algo aparece como desconocido, como novedoso, el cerebro dedica más esfuerzos en conocer el objeto y se esmera por saber si es peligroso o no, ¿a qué sabe? ¿Cómo huele? ¿Está vivo? Cuanto más sorprendente y novedoso parece un objeto más recursos se ponen a disposición de él. En las narraciones de ficción ocurre parecido. Cuanto más sorprendente e inesperado sea el acontecimiento dentro del relato de ficción más recursos ponemos a disposición de la narración y más placentero nos resultará. En relación con el cómic romántico, lo inesperado viene de la mano de los giros narrativos activados en los encuentros entre los personajes. Un ejemplo de esto podría ser la típica situación en la que toda la audiencia cree que la chica se quedará con un personaje determinado para acabar, finalmente con otro. O, cuando se piensa que la respuesta de un personaje será una determinada acción y de repente es otra. Esto es lo que activa la disposición cerebral que emociona al consumidor en el relato amoroso, ese juego de la expectativa satisfecha o insatisfecha, de lo inesperado o lo previsible.

La última observación de David Casacuberta en su “objeción de la montaña rusa” es la *elicitación*, la evocación, de las emociones complejas. Al igual que Casacuberta, hemos empleado ejemplos sencillos que ayudaran a explicar en parte las relaciones entre el cerebro, las emociones, los individuos y las situaciones. Sin embargo, cuando se participa en una situación “como si” en la que se desarrollan experiencias emocionales negativas como por ejemplo, viendo una película de terror o un drama, la base del disfrute no consiste en el hecho de sentir miedo en sí o de sentir pena en sí, sino en la cuestión fundamental de hallarnos envueltos en una situación controlada, ficticia. Una situación en la que se tiene (más bien, el cerebro tiene) cierta capacidad para amortiguar las señales de alarma que el cerebro reptiliano (la amígdala) lanza y de la que queda sólo lo positivo de la emoción negativa. En este sentido, el experto en teoría fílmica y cognición Torben Grodal, asume que expresiones negativas representadas en una narración audiovisual pueden satisfacernos como espectadores porque sólo

queda en nosotros lo placentero de la emoción, los estímulos fisiológicos liberados por nuestro cerebro, la distensión muscular, la alegría de la fantasía, más allá del valor de aprendizaje que la emoción puede tener en este caso. En palabras del propio Grodal,

las películas pueden atraer a los espectadores a tener placer en la agresión e incluso el sadismo, incluso aunque la moralidad de los días presentes condenen ese tipo de actividades como detrimentos sociales, y carezcan del valor de supervivencia que una vez tuvieron en las condiciones prehistóricas en las que se desarrollaron (2009, p. 82).

En definitiva, el resultado de todo ello es la tranquilidad de haber jugado con las reglas que nos planteaba la narración y haber obtenido del juego los estímulos y emociones deseados, porque, en principio, nadie va a ver una película de terror con la intención de reírse a carcajadas.

La predisposición ante el relato es vital. Es lo que hará que se participe más en él o menos, teniendo en cuenta que no todos los relatos requieren el mismo grado de participación del lector. La atención en la lectura de *Maus* es diferente a la atención durante la lectura de *Croqueta y empanadilla*, por ejemplo. Pero esto no quiere decir que la satisfacción que se obtiene del consumo del producto sea mejor en un caso y peor en otra, ni que la intensidad en la vivencia lectora sea más potente en un caso que en otro. Es la misma gratificación, lo único que varía es el modo de aproximación que se tiene ante el objeto que se va a consumir, la predisposición personal que el sujeto tiene ante la narración. Grodal aplica esto mismo en su propuesta para el análisis fílmico sustentado en los procesos de activación cognitiva del espectador. El teórico danés sostiene que ciertas emociones se desarrollan para acoger y sustentar acciones fundamentales para la supervivencia y que las ficciones, en este sentido, funcionan como “simulaciones de cómo hacerse cargo de problemas vitales, tanto si tienen que ver con el problema de encontrar pareja en las películas románticas, enfrentarse con conflictos sociales en ficciones cómicas, o relacionadas con la pérdida y la muerte en las tragedias¹⁵⁹” (Grodal, 2007, p. 92). La forma en que el consumo de las ficciones puede modelar, aunque no condicionar, la manera en que se puede encarar el mundo y los conflictos o problemas que puedan sobrevenir es bastante evidente en las cuestiones del corazón. No pocas veces podemos ver en Internet grandes puestas en escena con complejas interacciones entre sujetos donde un alguien se declara a otro alguien, donde un joven pide matrimonio a su novia en mitad de una función de teatro donde todos los actores colaboran para hacer de ese momento el más romántico de la vida de los jóvenes. ¿De verdad toda esta inventiva amorosa viene de las mentes de los enamorados sin más, sin referentes? Muchas de las grandes declaraciones de amor ya se han dado en los relatos de ficción. Desde luego que la relación espectador-relato es

159 Fictions films are simulations of how to deal with vital problems, whether they involve the problem of finding a partner in romantic films, coping with social conflict in comic fictions, or relating to loss and death in tragedies. (t.d.a.)

mucho más compleja de lo que la dibujamos en estos términos, pero lo que demuestra Grodal, es que durante el consumo de un relato de ficción e incluso después, se activan muchas más funciones cognitivas de las que creemos. Así se incorporan a la experiencia propia un conjunto de comportamientos posibles y probabilidades de respuesta ante conflictos que de otra forma no podrían asumirse más que en la vivencia. El consumo de relatos de ficción son los juegos de aprendizaje de los mamíferos de nuestro siglo XXI. “Desde una perspectiva evolutiva, no obstante, la ficción y el juego han sido elementos centrales en el desarrollo del control cognitivo y emocional superior¹⁶⁰” (Grodal, 2007, p. 99). Grodal justifica esta función del control cognitivo como un refinamiento de nuestro sistema de adaptación. Las habilidades que se desarrollan al encarar situaciones que generan emociones negativas en la ficción puede ayudar, según el planteamiento de Grodal, a comprender mejor cuál sería la respuesta esperada o la mejor respuesta ante una situación parecida.

160 *From an evolutionary perspective, however, fiction and play have been central elements in developing higher cognitive and emotional control. (t.d.a.)*

2.6.3. Cuando el ojo hace latir el corazón. Emociones, estímulos supra-normales y algunas leyes de percepción.

Pero un peligro acecha en ese acoplamiento de la imaginación y la percepción sensorial. Las imágenes reales pueden atraer y guiar la imaginación con mayor rapidez y eficacia que las mentales; pero si son sus cualidades formales las que funcionan como medio de atracción, ¿qué garantía hay de que la imaginación no se detenga en los placeres de los sentidos y se demore en esa fácil coyuntura en lugar de continuar su camino y pasar a las siguientes etapas de concentración y reconstitución?

David Freedberg, *El poder de las imágenes*.

Niko Tinbergen fue un zoólogo y naturalista holandés entusiasmado por el estudio de los pájaros. En su producción científica, Tinbergen demostró un interés particular en la configuración de los colores y las formas de los animales, especialmente, en los pájaros, observando cómo éstos influían en su adaptación y supervivencia. El naturalista holandés señalaba así que la visualidad en algunos aspectos de los animales no era sólo un proceso de mejora estética para preservar los genes propios, como ocurre con algunas aves —en las que cuanto más llamativo es su plumaje más evidentemente pueden demandar la atención de la hembra—; sino que funcionaba como un principio que podría ayudar a algunas especies a preservar su vida ante un depredador.

Tinbergen llamaba a estas particulares configuraciones “arquetipos” (cf. Tinbergen, 1986) y proponía que “el naturalista y el artista son quizá, entre el común de los hombres, los más familiarizados con esta faceta de la naturaleza” (Tinbergen, 1986, p. 81). Es decir, el adiestramiento del zoólogo y el artista les permite más fácilmente reconocer la forma particular en que la evolución y la selección natural han evolucionado los colores y formas del entorno para llamar la atención en según qué momentos. Atender a esta afirmación supone que, tanto unos como otros pueden usar dicho conocimiento en su favor.

Los experimentos llevados a cabo por Tinbergen revelaron cuestiones muy interesantes en relación a los arquetipos más efectivos para provocar respuestas en los animales. En el caso de los arquetipos ocelares de algunas especies de mariposas, Tinbergen observó que las reacciones más fuertes de los pájaros venían tras la exposición de modelos arquetípicos de círculos concéntricos. La respuesta crecía a medida que el arquetipo se volvía más rico y se añadían elementos como más círculos concéntricos o brillos que aumentaban el parecido con la sensación de acuosidad de un ojo animal. Los ocelos de algunos tipos de mariposas y las reacciones de los pájaros cuando éstas los exhiben servían, tal y como aventuraba Tinbergen, como formas adaptativas que permitían a las mariposas escapar de los depredadores cuando sus mecanismos de ocultamiento mimético fallaban. Pero si la naturaleza había evolucionado en algunos lepidópteros para tener este as en la manga cuando el resto de mecanismos de protección fallaban, ¿por qué no había hecho lo mismo para que los pájaros no sucumbieran al

engaño de los ocelos? Según las averiguaciones de Tinberguen, todas las aves tienen cierta predisposición a reaccionar y huir ante la aparición súbita de ocelos ya que piensan que pueden ser predadores naturales (búhos, martas, pequeños felinos, etc.). Como él mismo expone el “sistema visual de un pájaro está conformada para que un dibujo redondo, como el de un ocelo, sea más llamativo que cualquier otro” (Tinbergen, 1986, p. 125). La diferencia entre el riesgo y el beneficio que el pájaro podía obtener era algo demasiado elevado ya que bien podría lograrse algo de comida o bien se podía convertir en la comida de alguna otra alimaña. Es un hecho, por tanto, que existen partes de los cerebros animales que reaccionan más fuertemente a determinados estímulos visuales, lo que provoca que se activen niveles más elementales de respuesta cerebral y física.

Lo que los trabajos experimentales que Tinbergen llevó a cabo demuestran es que el cerebro animal (y el nuestro lo es, al menos una parte muy efectiva como es la amígdala), parece diseñado de manera premeditada para reaccionar más activamente ante determinadas formas. Más allá de su funcionalidad para reaccionar y provocar la huida ante una amenaza, muchas imágenes se valen de la predisposición de reacción básica de nuestro cerebro animal para provocar estímulos que podemos, después, elaborar cognitivamente y darles forma de ‘emoción’. Siguiendo esta argumentación, más allá de las interpretaciones lingüísticas que se puedan realizar ante una imagen diseñada para atraer la mirada, cabe suponer que la imagen tiene la capacidad para conectar la percepción con la emoción, despertando sentimientos y sensaciones que pueden llevar a los sujetos receptores del estímulo a la acción. Así, como sostiene David Freedberg

el grado de eficacia de una imagen, y la respuesta que evoca, está directamente relacionada con su particularidad. La transmisión de formas de particularización en las imágenes reproducidas puede dar como resultado la recurrencia de ciertos síntomas a escala mayor y servir para establecer ciertas correlaciones entre determinados accidentes de la forma y la emoción apropiada (Freedberg, 1989, p. 213).

De igual modo que el cerebro del ave parece prediseñada para responder de inmediato a los estímulos de los ocelos, los seres humanos parecemos prediseñados a reaccionar de determinada manera ante algunas formas y configuraciones visuales. Torben Grodal, en su libro *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture and Film* (2009) sugiere que los humanos reaccionamos fuertemente con sentimientos de compasión y ternura ante dibujos y representaciones que tienen formas redondeadas o figuras humanas con la cabeza considerablemente más grande en proporción que el cuerpo, porque nos recuerdan a nuestras crías, es decir, a los bebés. Este principio biológico, que ha venido desarrollándose durante milenios para favorecer la perpetuación y continuidad de la especie (y del linaje particular), funciona y se activa de un modo similar en las construcciones visuales, exactamente igual que ocurría con los ocelos prefabricados

con los que experimentaba Tinbergen. Esto ayuda a explicar el éxito exorbitado de los muñecos *Kewpie*, creados por Rose O'Neill en 1909 (fig. 100) o muchas mascotas consumibles (como los productos de Sanrio como *Hello Kitty*, *My Melody*, etc.) que juegan precisamente con estas cualidades.

Algunos autores han sostenido que la imagen en cómic (y muy especialmente en el *manga*) se construye a través de una síntesis de los rasgos fisiognómicos tomados del referente real. Sin embargo, lo que sostenemos aquí es que se tratan de estilizaciones, es decir, formas intensificadas que exageran algunos rasgos determinados y que hacen que la respuesta a la imagen sea más rápida y más intensa (como los ocelos de Tinbergen). En el diseño visual de la construcción de personajes en *manga*, por ejemplo, este principio es evidente. Las grandes cabezas y los desmesurados ojos, funcionan atrayendo al lector, despertando en él instintos biológicos más ligados a su cerebro animal que a su cerebro reflexivo. La imagen cautiva al espectador. La percepción se halla sometida a los principios biológicos además de entrar en relación con cuestiones culturales y aprendidas.

Torben Grodal (2009) se posiciona frente al paradigma social constructivista que plantea que el ser humano se encuentra bajo la autoridad de la cultura, es decir, que no existe conexión alguna entre cultura y biología. O, como el propio Grodal afirma “que los eventos biológicos en los cerebros no juegan ningún papel en la discusión de la cultura¹⁶¹” (2009, p. 3). Sin embargo, la postura de Grodal no se sitúa en el extremo opuesto, es decir, que el ser humano viene marcado por un determinismo biológico que compromete su desarrollo o conductas. Grodal ofrece en su propuesta un camino intermedio, una “aproximación biocultural” (2009, p. 8) donde cultura y disposiciones naturales se complementan y relacionan de una manera más flexible e imbricada de lo que se había venido observando en el ámbito científico. Con el interés puesto en la narrativa audiovisual, Troben Grodal propone que el cerebro y sus disposiciones naturales innatas nos hacen especialmente susceptibles a apariencias particulares que reclaman la activación de la corporeización de la mente, es decir, su conexión directa con procesos físicos más allá de los exclusivamente cognitivos. La postura de Grodal, en conflicto con el modelo tradicional lingüístico de interpretación de las imágenes resulta interesante porque apela a aspectos transculturales arraigados en la parte biológica del cerebro, como puede ser, por ejemplo, que todos los seres humanos estemos programados para sonreír, incluso los niños ciegos sonríen aunque no hayan visto nunca una sonrisa (*vid.* Fisher, 2007, pp. 22-23). Según esto, el lenguaje no es fundamental “para aquellos mecanismos que apoyan nuestra excitación y activación hormonal en episodios de fuerte evocación-emoción¹⁶²” (Grodal, 2009, p. 12). Atendiendo a los argumentos desplegados por Grodal, las narraciones mediante

161 (...) *biological events in brains play no part in the discussion of culture* (t.d.a.)

162 (...) *for those mechanisms that underpin our arousal and hormonal activation in strongly emotion-evoking episodes* (t.d.a.)

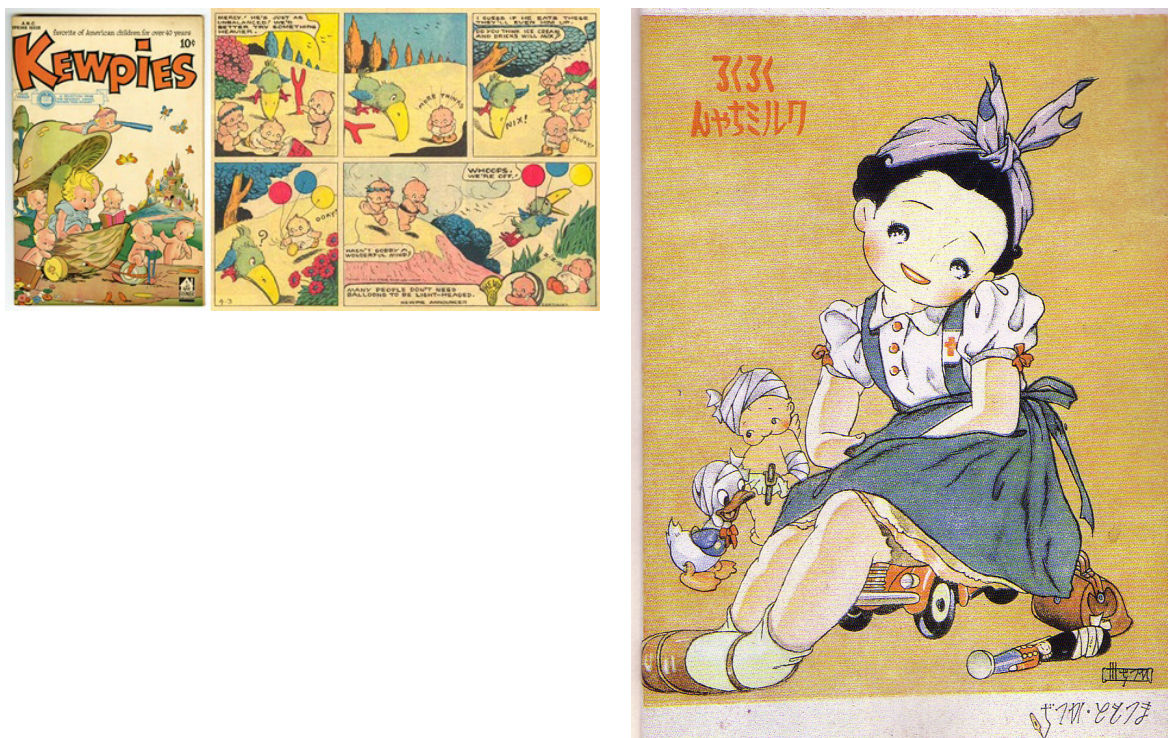


Fig. 100. A la izquierda los muñecos *Kewpies* (1910) de Rose O'Neill hechos cómic. Fuente: Rose O'Neill/Laura Sneddon (recuperado de <http://www.comicbookgrrrl.com/>). A la derecha, las reminiscencias de esa especie de angelote tierno desarrollado por O'Neill tuvo su repercusión en Japón como es el caso de Kurumi-chan. Vemos además del parecido de la chica protagonista con los diseños de O'Neill a un muñeco Kewpie y al pato Donald detrás de ella, jugando a ser enfermera. Fuente: Katsuji Matsumoto (circa 1940) (recuperado de <http://matt-thorn.com>).

imágenes pueden provocar respuestas emotivas y físicas en los espectadores a través de la activación de las llamadas “neuronas espejo” (cf. Rizzolatti, 2005) y promover estados de aprendizaje cognitivo y emotivo.

La incorporación de modelos sociales o vitales a la experiencia del espectador recordemos que según Grodal, funciona como una manera refinada del juego en animales. Con esto, la experiencia simulada del consumo audiovisual facilita que el espectador se ponga en el lugar del personaje y analice, cómo reaccionaría en situaciones parecidas incluso puede asumir algunas de las respuestas de los personajes de ficción. Para Torben Grodal se trata el mismo principio que rige el comportamiento animal con los juegos de escondite y caza (Grodal, 2009, p. 7). Estas experiencias simuladas entrenan para la vida real. A través de la ficción se permite enlazar emociones reales con emociones representadas. Según esto, la corporeización (*embodied*) de la experiencia del espectador de cine, transmutable al viso-lector de cómics, es posible gracias a la vívida manifestación de emociones y deseos que activan cognitivamente al destinatario del relato. Según Grodal esta activación es posible, en parte, gracias a dispositivos innatos y universales que se activan y son compartidos por diferentes individuos ante la presencia de determinadas imágenes y situaciones. Es decir, ciertas imágenes parecen situarse en un nivel de vida extremadamente difícil de someter, aunque éstas deban estar codificadas y presentadas en viñetas.

W. J. T. Mitchell en su libro *What Do Pictures Want? The lives and Loves of Images* (2005) sitúa este peculiar debate entre la significación de las imágenes y su resistencia mágica en la fractura del llamado giro visual (*pictorial turn*). En su texto, Mitchell defiende que la interpretación de las imágenes siempre había sido practicada en términos de desciframiento de un significado que les otorga un poder determinado. Sin embargo, este poder, *per se*, se ha demostrado limitado y por eso Mitchell desvía la pregunta en términos de deseo. En lugar de qué hacen las imágenes, qué nos hacen, plantea qué es lo que quieren las imágenes, es decir qué desean que hagamos. Conviene señalar que quizá no todas las imágenes *tengan sentimientos* hacia el que las observa, si se nos permite continuar con la metáfora. Pero la imagen narrativa, sí. Desea contar algo y desea que el lector se quede hasta averiguarlo. Por esto, la imagen del cómic (como ocurre con el audiovisual) puede *hacer latir el corazón*.

No todas las imágenes tienen las mismas posibilidades afectivas. Esto mismo afronta el neurocientífico V. S. Ramachandran en su libro *Lo que el cerebro nos dice. Los secretos de la mente al descubierto* (2012) al cuestionarse qué tipo de modificaciones son más eficaces en las imágenes para que éstas se presenten más atractivas a la mirada y el grado de eficacia universal que podían tener tales distorsiones (Ramachandran, 2012, p. 276). Siguiendo a Ramachandran, el autor expone un conjunto de ocho leyes que, como él mismo dice, sirven al “artista, o incluso el diseñador de moda, (...) para crear imágenes visualmente agradables que exciten las áreas visuales del cerebro de la manera más óptima en comparación con lo que podría conseguir mediante imágenes

realistas u objetos reales” (2012, p. 277). Estas leyes, según Ramachandran serían las siguientes: “agrupamiento, intensidad máxima¹⁶³, contraste, aislamiento, cucú (resolución de problemas de percepción), aversión a las coincidencias, orden y simetría” (Ramachandran, 2012, p. 278). Brevemente comentaremos cómo pueden afectar estas leyes en la construcción de la imagen en el *shōjo manga*.

La primera ley que Ramachandran plantea es la ley de agrupamiento. El principio, formulado por la Gestalt, sugiere que en los procesos de percepción visual humanos se tiende a completar imágenes sugeridas de manera discontinua. Así, por ejemplo, un cuadrado al que se le han desdibujado las líneas pero mantiene sus ángulos sigue siendo un cuadrado en nuestra mente, a pesar de no percibirlo de manera completa. Más allá de esto, Ramachandran expone que descubrir la completud de una forma produce un efecto placentero en quien la observa y a causa de ello gustamos de descifrar patrones de color o formas en una imagen. Si atendemos al cómic, este principio podría ponerse en relación con la manera en que se articula la puesta en página y descubrimos que el conjunto de las diferentes viñetas, imágenes, didascalias, líneas, tramas y planos conforman un todo coherente. En adición a esto, encontramos también conjuntos de viñetas que mediante la ley del agrupamiento funcionan como un todo (*vid.* fig. 49).

La siguiente ley, la de intensidad máxima, es sin duda la más evidente en el *manga* (y en muchos cómics en general). La intensidad máxima tiene que ver con los estímulos amplificadores de las respuestas observadas por Tinbergen y que habíamos adelantado al inicio de este apartado. El ejemplo al que acude Ramachandran para explicar este principio también tiene que ver con experimentos asociados a la percepción animal. Él propone un experimento hipotético en el que se enseña a una rata a distinguir entre el cuadrado y el rectángulo a través del conductismo. La rata es premiada cuando se acerca al rectángulo con un trozo de comida. Las acciones se repiten hasta que la rata aprende que el rectángulo es el que da comida e ignora por completo el cuadrado. Sin embargo, si a esa misma rata se la coloca en la situación en que hay dos rectángulos, uno más alargado y fino que el otro, la rata elige éste último e ignora el rectángulo que antes le había dado comida. ¿Por qué ocurre esto? Según explica Ramachandran, la rata “ha aprendido una regla -la «rectangularidad»- más que un rectángulo prototípico determinado, así que, desde su punto de vista, cuanto más rectangular mejor” (Ramachandran, 2012, p. 286). Este principio, aplicado al mundo del cómic tiene una fácil correspondencia con la caricatura en sí. La exageración de ciertos rasgos definen las reglas de muchos elementos visuales codificados para que nos recuerden a esas cosas. Así, un ramo de uvas, aunque nunca es perfecto en su distribución y las uvas nunca son redondas, en cómic se tiende a dibujar círculos más o menos iguales que van de menos a más, como una pirámide invertida. En el principio de intensidad máxima descrito por Ramachandran opera en el *manga* en el sentido de que no se busca en

163 En su traducción en la versión española de la obra esta ley es denominada ley de “cambio máximo”. Sin embargo, tomando en consideración la explicación de la ley y su correspondencia con la versión original en inglés “*peak shift*” se ha decidido traducir la ley como ley “de intensidad máxima”.

la imagen la representación exacta e ideal de un personaje-ser humano medio, sino maximizar los elementos que convierten el dibujo en humano. Pero la argumentación de Ramachandran se intensifica cuando comenta un experimento llevado a cabo con gaviotas por el antes mencionado Niko Tinbergen. El naturalista descubrió que las crías de gaviota reaccionaban a una pequeña marca roja bajo el pico de la madre para conseguir comida. Siguiendo la línea de sus investigaciones previas, observó que el polluelo de gaviota reaccionaba por igual a una madre falsa manipulada por un colega e igualmente a una cartulina con un punto rojo. Esto señalaba que la programación del cerebro en el pollo estaba diseñada para activarse ante ese estímulo de modo que identificaba y equiparaba *cosa con punto rojo a madre que da comida*. Pero las averiguaciones de Tinbergen de nuevo van un paso más allá y cuando le presentó al polluelo un patrón de tres líneas rojas sobre un palo amarillo el polluelo enloqueció y comenzó a picotear con más intensidad que nunca. El modelo que el polluelo veía no podía ser más diferente del original pero, por alguna razón, lo encontraba mucho más atrayente que el diseño original de la madre. Ramachandran explica esto a través de los estímulos supra-normales, o como él los llama “ultra-normales” (Ramachandran, 2012). Según el neurocientífico la respuesta al patrón visual basado en un estímulo supra-normal excita ciertas neuronas que hacen que el cerebro (del polluelo, pero también el humano) reaccionen más intensamente. La dinámica de funcionamiento de dichas neuronas y porqué reaccionan a esos patrones aún está por confirmar pero desde luego, permite configurar ciertas imágenes que las exciten siempre y cuando se intuya el funcionamiento del patrón original. Las propuestas de Tinbergen y Ramachandran pueden explicar cómo los ojos, en el código visual del *manga* tiendan a la exageración y muy especialmente en el *shōjo manga*, porque son mucho más eficaces en la regla de la humanización del personaje de lo que serían otros esquemas visuales, a pesar de que no pueden ser más diferentes del modelo original. De igual modo, el cabello, la boca, la nariz... todo opera para hacer la respuesta más intensa.

La tercera ley universal que Ramachandran establece es la del contraste. Para él, la ley de contraste es más un requisito que tiene que ver con la identificación de formas a partir de sus cualidades de luminancia, color o brillo y que nos permiten distinguir formas primeras y principales de planos menos relevantes. En un sentido biológico permite diferenciar una fruta sobre el verde del follaje del árbol o distinguir un animal potencialmente peligroso, por ejemplo, una avispa. En lo referente al *manga*, que habitualmente se edita en blanco y negro, los contrastes son evidentes. Las formas contorneadas y fuertes distinguen lo relevante de lo superficial y por eso es habitual que los personajes se presenten simplemente sobre un fondo blanco o con algún tipo de trama liviana o fuerte, según sean los objetivos del artista en un determinado momento.

Otras de las leyes que Ramachandran señala es la del aislamiento que además, podemos relacionar con lo que acabamos de exponer. Según esta ley, una imagen no necesita de una definición de todos los aspectos que la configuran. El artista o el dibujante,

en nuestro caso, puede enfatizar ciertos aspectos y desdeñar otros únicamente para primar los primeros con un objetivo claro de captación de atención y entendimiento. Es decir, se discrimina una fuente de información determinada: línea sobre color, color sobre textura, textura sobre forma... A diferencia de la ley de intensidad máxima, la ley de aislamiento se dirige a un fin distinto, al procesamiento visual temprano que, de un golpe nos dice lo que estamos viendo más que el grado de intensidad de respuesta a lo que estamos viendo. En el lenguaje del cómic se trataría de primar la línea sobre el color, por ejemplo. Aunque existe una amplia diversidad de casos a lo largo y ancho del planeta que podrían dar la vuelta a esta afirmación y plantear, por qué no, que un cómic prime el color frente a la línea, por ejemplo. Pero en el caso del que nos ocupamos en nuestro análisis, es decir, el *shōjo manga* resulta evidente que el aislamiento se produce mediante la línea y no el color (las páginas son en blanco y negro).

Relacionada con la ley anterior, la siguiente ley, llamada de “cucú” o resolución de problemas de percepción tiene que ver con el hecho de hacer algo más atractivo haciéndolo menos visible. Se trata de ocultar o dejar entrever algo en la imagen de manera que la imaginación trate de completar lo que se está viendo. Según Ramachandran, preferimos el tipo de configuraciones visuales en las que se nos omite alguna información porque estamos formateados para disfrutar resolviendo enigmas, como ocurriera con la primera ley, la del agrupamiento. De nuevo, este gusto por la resolución es situada por Ramachandran a un nivel muy básico de percepción cerebral. Para el investigador, si el cerebro no estuviera “programado” para obtener cierta gratificación obtenida del sistema límbico al solucionar conflictos perceptivos, directamente abandonaría porque no merecería la pena el gasto de energía de conexión neuronal si no se consigue nada a cambio. En el caso del *shōjo manga*, esta ley puede tener una doble aceptación. La más evidente, la de aquéllos dibujos que se presentan con el efecto cucú, es decir, omitiendo deliberadamente una parte del mismo que hace que nuestro cerebro resuelva el resto del dibujo (por ejemplo, como veremos más adelante, como ocurre con las escenas de contenido sexual dentro del *shōjo manga*). En una aplicación más extensa del gusto por la resolución de problemas de percepción, podemos considerar que la narrativa presente en el *shōjo manga* funciona en conjunto, generando juegos de desvelamiento en cada página. Es decir, cuando leemos un cómic en papel vemos una página (o una doble página) pero no podemos ver qué ocurre a continuación hasta que no pasamos a la siguiente página y así sucesivamente. Este constante, ocultar-desvelar, como en el juego del cucú de los bebés del que toma el nombre la ley de Ramachandran, se pone en práctica durante el consumo del relato en el cómic y consideramos juega un papel crucial a la hora de captar la atención y el entusiasmo del consumidor.

La quinta ley universal sobre la percepción que Ramachandran propone es la aversión a las coincidencias. En la propuesta de la aversión a las coincidencias se afirma que el ojo humano aborrece las manifestaciones visuales que proporcionan un único punto de vista. Para entenderlo, pensemos en el ejemplo que Ramachandran propone

en su texto. Según nos cuenta, en un episodio de su infancia dibujó dos montañas y justo en el centro del valle que se generaba en la unión de ambas elevaciones colocó un árbol. Su profesora le sugirió que lo cambiara porque “no puedes tener coincidencias en las pinturas¹⁶⁴” (Ramachandran, 2011, p. 232). La respuesta a esta aseveración llegaría después, cuando Ramachandran entiende que el tipo de coincidencia visual que planteaba en su dibujo se presentaba como sospechosa por su particularidad. La percepción humana tiende a explicar las particularidades perceptivas de un modo lógico de tal manera que dicha interpretación ofrece un sentimiento de satisfacción. Por eso, cuando encontramos una coincidencia visual sospechosa que no parece tener explicación aparente, nuestro cerebro puede sentir cierta frustración debida a la lucha por encontrarle una explicación. Antes de apreciar cómo se aplica esta norma en cómic conviene que señalemos las dos últimas leyes descritas por Ramachandran, la ley del orden y la ley de la simetría ya que ambas se encuentran ligadas a la anterior.

Para Ramachandran la ley del orden (o regularidad) es también un principio básico en la creación de imágenes *estéticas*. Bajo la lógica de este precepto se entiende que nuestra percepción reacciona negativamente ante la falta de orden y predictibilidad. Se trataría, por ejemplo, del caso de una pila de libros ligeramente curvada cuya visión hace que acudamos a rectificarla. La formulación de Ramachandran tendría que ver con “la necesidad de regularidad u orden puede reflejar una necesidad más profunda que tu sistema visual tiene por la economía y el procesamiento¹⁶⁵” (Ramachandra, 2011, p. 234). Es decir, nuestra percepción, a pesar de que disfrute de lo novedoso (como con el efecto cucú o la ley de agrupamiento) también encuentra placer en la continuidad y la predictibilidad de las formas. De tal modo, según arguye Ramachandran, las imágenes atractivas son aquellas que encuentran el equilibrio entre el caos absoluto y la monotonía más extrema que puede llegar a aburrir perceptivamente hablando. En un punto que parece extrañamente paradójico, la última ley universal de Ramachandran habla de la simetría, a pesar de que una de las leyes anteriores comentaba el aborrecimiento de las coincidencias. Con respecto a esto Ramachandran afirma que si bien la simetría es un valor positivo desde un punto de vista biológico (*cf.* Ramachandran, 2011, p. 234-235), éste aspecto positivo sólo puede aplicarse a objetos determinados y no a escenas a gran escala. Es decir, nos parece placentero un jarrón simétrico pero no una fotografía donde vemos dos jarrones simétricos a la misma distancia en perfecta simetría. Para Ramachandran esto tiene que ver con las conexiones básicas que el cerebro realiza con respecto al “qué” y al “cómo” de lo que se percibe. La imagen de una cara, por ejemplo, corresponde al qué, al objeto que centra nuestra atención que aparece diferenciado (ley de contraste y aislamiento) con lo que la simetría en un rostro, por ejemplo funcionaría como intensificador (estímulo supra-normal). Mientras tanto, en el nivel

164 (...) *you can't have coincidences in pictures.* (t.d.a.)

165 *In each case the need for regularity or order may reflect a deeper need your visual system has for economy of processing* (t.d.a.)

del cómo se plantean relaciones perceptivas espaciales entre el observador y el objeto (agrupamiento y aversión por las coincidencias) que afectan a su descubrimiento (cucú).

Una vez explicadas estas últimas leyes, ¿cómo podemos extrapolar estas normas y su eficacia dentro del discurso en el cómic? Una de las vías es precisamente, observando las puestas en página y la reticulación de las viñetas. Para generar cierta calidad en la narración de cómic Scott McCloud (2012) planteaba que el artista debía buscar el equilibrio entre la claridad y la intensidad. Un cierto orden en la jerarquía de viñetas y en la puesta en página genera un placer en el viso-lector de cómics, en parte, porque es capaz de comprender lo que ve con un esfuerzo lo suficientemente justo como para despertar la gratificación asociada a esa práctica de “descubrimiento”. La página debe estar organizada y fomentar la predictibilidad de su lectura para que de manera efectiva podamos disfrutar del proceso. Atendiendo a la importancia que la puesta en página tiene en la composición de la narrativa en cómic observamos que, aunque existe cierto equilibrio simétrico las imágenes nunca aparecen con la “sospechosa coincidencia” de la que hablaba Ramachandran. Esto mismo podemos observar en la doble página del *manga Chihayafuru* (2007-actualidad) referido páginas atrás (*vid.* fig. 43). La falta de simetría controlada permite, por un lado, anular las coincidencias negativas a la percepción y por otro mantener un equilibrio que es placentero. De igual modo, la distribución de los elementos que contienen las viñetas, sean éstos, imágenes, texto, globos o tramas, deberían regirse por los mismos principios si buscan la gratificación visual del lector de *manga*.

La argumentación de Ramachandran encuentra sus propios límites cuando obvia muchas de las construcciones culturales que existen e intervienen en la apreciación de las *imágenes estéticas*, cuestión que, por otra parte, habría que definir más concretamente. Dentro de la Teoría del Arte la argumentación del neurocientífico se pierde por no atender a las condiciones específicas del contexto artístico. No obstante, en nuestro trabajo, la validez de la propuesta teórica de Ramachandran funciona en el sentido de que la intención de fruición que buscan los *shōjo manga mainstream* y comerciales —aquello que desean las imágenes en estos productos, como diría Mitchell— es precisamente despertar los procesos de gratificación que se activan con las leyes mencionadas. Todo ello para favorecer la interacción activa entre el producto y el consumidor, evitando que exista distanciamiento y lejanía.

2.6.4. Consumidoras activas: respuestas de las lectoras ante el *shōjo manga*.

El shojo manga me enseñaba cómo las personas podían ser lo suficientemente valientes como para no seguir el mismo destino que los demás, gente que no encajaba en el sistema. Para mí, sus historias eran lecciones mediante las que puedes meditar acerca de tu vida de una forma diferente.

Mitsuba Wajima, lectora de manga.

Para el filósofo de los medios Noël Carroll, “los consumidores de ficción de masas no están sólo implicados activamente en un continuo proceso de conocimiento; también están implicados activamente en la respuesta moral y emocional de la ficción” (Carroll, 2002, p. 52). Es evidente que el lector o lectora de cómics no es un ente que consume el producto sin elaborarlo. Cada vez más las nuevas tecnologías atestiguan que la audiencia nunca fue un sujeto pasivo (*vid.* Cuesta, 2000). La proliferación de *blogs* especializados, de páginas de *scan-lation* y de *fan-sub*s, hace evidente que el consumidor de manga es activo. Estos ejemplos de espacios virtuales cuentan, habitualmente, con su correspondiente ventana de expresión: el foro. A día de hoy parece absurdo pensar que el usuario-consumidor carezca en todo caso de una opinión o idea acerca de lo que consume, si bien cabe plantearse la libertad de maniobra que los discursos hegemónicos permiten en esas respuestas y elaboraciones del contenido y el ideario manifiesto en los cómics. En definitiva, la audiencia se halla implicada en la narración. Otra cuestión es plantear el grado de intensidad en que esta implicación se produce y de la elaboración posterior que realiza en la incorporación de dichas experiencias.

En el caso del *shōjo*, algunos de los estudios que se enfrentan al modo de consumo de las revistas *manga* para chicas señalan que la implicación emocional en el medio es uno de los resortes utilizados para la captación y mantenimiento de la audiencia (Prough, 2011), como señalábamos en el apartado anterior. El mismo Paul Gravett (2004), explica que, desde que es niña, la lectora de *shōjo manga* crece unida a sus personajes favoritos y a la artista que les da vida. Gravett apunta una cuestión bastante relevante a la hora de hacer partícipes a las jóvenes lectoras, la comunicación directa de la *mangaka* a sus fieles seguidoras.

Es frecuente que una autora de manga *shojo* escriba notas en los márgenes de sus historias publicadas por entregas, por ejemplo, incluyendo información sobre su salud, sus vacaciones, su ajetreada agenda o sus sentimientos con respecto a los personajes (Gravett, 2004, p. 81).

No es menos frecuente que las lectoras escriban cartas a sus autoras favoritas u opinen acerca de cuál es el personaje que más les gusta o con quien más identificados se sienten. Con esta sencilla fórmula epistolar, la joven sigue la historia y la vida de la autora con entusiasmo, pudiéndose convertir en una *fan* y conllevando a una activación mayor de sus acciones, más allá del puro impulso de consumir más historias de la misma



Fig. 101. Notas de las mangakas en las que se dirigen a sus aficionadas y lectores en general. De izquierda a derecha: *Twitteando mi #amor* (2011) Mio Mamura; *Perfect Partner* (2008) Kanan Minami y “El sonido del verano” (2011) Aya Oda. Fuente: Mio Mamura/Kanan Minami/Shogakukan/Ivréa// Aya Oda/Shogakukan (recuperado de mangafox.me).

autora. Según algunos investigadores, como Matt Thorn, muchos de los aspirantes a ser dibujantes de manga lo deciden por su afición previa al medio. Tampoco es raro que muchos de ellos y de ellas, comiencen editando sus propios *fanzines* —recordemos, los llamados *doujinshi*— donde, tomando quizá personajes de otros autores, se lanzan líneas argumentales paralelas o transgresiones de género que no son totalmente permisibles dentro de los canales oficiales (vid. epígrafe 2.5.3.5. *Shōjo manga* tras la revolución).

Los sujetos están más activos cuando el entorno es propicio para compartir aficiones o intercambiar impresiones sobre los temas que les interesan porque encuentran en esos espacios un sentimiento de comprensión y comunidad donde sus opiniones son valoradas. Tanto la estrategia apelativa de la creadora de *manga* como muchas de las propuestas de *marketing* promocionadas desde las mismas revistas donde las historias son publicadas, intentan abolir la distancia física y emotiva que puede existir entre autor y público. Se trata, de nuevo, de recuperar lo que Jennifer Prough (2011) explica como la máxima de los editores dentro de la producción de *shōjo manga*: “lo que quieren las chicas” y parte de ese deseo pasa por unos tipos de relato determinados y por un *envoltorio* adecuado para ese relato específico. Con respecto a esto, resulta fundamental hablar de las bondades que la cultura *kawaii* (la cultura de lo *mono* o lo *lindo*) ejerce sobre “lo que quieren las chicas”.

La investigadora Sharon Kinsella analiza el surgimiento de la cultura *kawaii* en su texto “Cuties in Japan” (1995). La traducción del término *kawaii* según señala Kinsella es *mono*, lo que “esencialmente significa aññado; celebra el comportamiento y las apariencias físicas dulces, adorables, inocentes, puras, simples, genuinas, amables, vulnerables, débiles y socialmente inexpertas¹⁶⁶” (Kinsella, 1995, p. 220). Lo más interesante de la cultura *kawaii* es sin lugar a dudas su nacimiento y el reflejo que obtiene en el consumo de bienes por parte del sector femenino. El asentamiento del término actual *kawaii* coincide con los primeros años de la década de los 70 cuando la escritura manual y la moda infantil cobran importancia en Japón. Según explica Kinsella, un amplio número de adolescentes femeninas comenzaron a escribir usando el nuevo estilo cuyas particularidades eran la escritura en sentido horizontal (frente a la tradicional japonesa en vertical) y donde era preferible la homogeneidad en los trazos (de ahí que el uso de portaminas fuera más adecuado para este tipo de textos). También, las formas de los caracteres eran extremadamente redondeadas con la inclusión de texto en inglés y con aderezos como corazones, estrellas o caras. La absorción por parte de la cultura juvenil, sobre todo la femenina, de este nuevo estilo fue tal que muchos institutos tuvieron serios problemas para evaluar a algunos alumnos porque no comprendían la escritura. Las jóvenes comenzaron a utilizar esta forma de escritura aññada en cartas y pronto la esencia del *kawaii* dio el salto a los objetos de consumo, a la moda, a la comida, a los ideales populares definidos por los cantantes juveniles, etc. Toda una cultura en torno

166 (...) essentially means childlike; it celebrates sweet, adorable, innocent, pure, simple, genuine, gentle, vulnerable, weak, and inexperienced social behavior and physical appearances. (t.d.a.)

al *kawaii* surgió como respuesta por parte de una “juventud que se estaba rebelando contra la cultura tradicional japonesa e identificando con la cultura europea la cual ellos imaginaban que obviamente era más divertida¹⁶⁷” (Kinsella, 1995, p. 224).

El origen de lo *mono* tuvo un inicio popular pero no habría de pasar mucho hasta que las empresas se percataran de la rentabilidad que la nueva moda podía suponer. En 1971 una empresa fue la pionera en capitalizar el estilo *kawaii*, la archiconocida Sanrio creadora de personajes tan entrañables como Hello Kitty! o My Melody. Durante los primeros años, Sanrio comenzó a fabricar papel de carta decorado preparado para la nueva escritura que emergía. En cierta medida, Sanrio no estaba haciendo nada que no hubieran hecho otros con anterioridad (por ejemplo Macoto Takahashi o Jun'ichi Nakahara ya habían prestado su estilo *shōjo bunka* a pequeños bienes de consumo) pero quizá es aplicable aquí la norma comercial de estar en el lugar adecuado en el momento preciso. Sanrio exploró toda una gama de artilugios consumibles, desde papel hasta lápices, *charms*, pañuelos, bolsas, bolsos, fiambreras, toallas, peines e incluso, recientemente, en su página web podemos ver colaboraciones con conocidos diseñadores de zapatos como Jeffrey Campbell, todo en el estilo edulcorado que la norma *kawaii* remarcaba.

Los ingredientes cruciales de un bien de consumo sofisticado son que es pequeño, de color pastel, redondeado, suave, adorable, *sin* estilo tradicional japonés sino estilo extranjero —en especial europeo o americano—, de ensueño, con adornos y esponjoso. Muchos de ellos decorados también con personajes de dibujos (...) pequeños, suaves, infantiles, mamíferos, redondos, sin apéndices físicos (por ejemplo, brazos), sin orificios corporales (por ejemplo, bocas), asexuales, silentes, inseguros, indefensos o desconcertados¹⁶⁸ (Kinsella, 1995, p. 226).

Estos principios que regían lo que era considerado *lindo* o *mono*, será algo que retomará y asumirá los personajes *moé* (*moé kyara*) de los que hablaremos más adelante. Los bienes de consumo insertos en la cultura *kawaii* despertaban en sus consumidores una ternura innata, algo como lo que comentábamos previamente con la respuesta de estímulos biológicos de protección que exponía Torben Grodal (2009). De hecho, “las cosas monas no pueden andar, no pueden hablar, no puede de hecho hacer nada por sí mismas porque están físicamente incapacitadas¹⁶⁹” (Kinsella, 1995, p. 236).

La cultura *kawaii* sólo es accesible desde su concepción a través del consumo.

167 (...) these young people were rebelling against traditional Japanese culture and identifying with European culture which they obviously imagined to be more fun (t.d.a.)

168 The crucial ingredients of a fancy good are that it is small, pastel, round, soft, loveable, not traditional Japanese style but a foreign -in particular European or American- style, dreamy, frilly and fluffy. Most of fancy goods are also decorated with cartoons characters (...) small, soft, infantile, mammalian, round, without bodily appendages (e.g. arms), without bodily orifices (e.g. mouths), non-sexual, mute, insecure, helpless or bewildered. (t.d.a.)

169 Cute things can't walk, can't talk, can't in fact do anything at all for themselves because they are physically handicapped. (t.d.a.)

Según expone Kinsella, esto ocurre porque la propia apreciación de las cualidades sensuales de los objetos monos fomenta «el hedonismo y el placer sensitivo¹⁷⁰» (1995, p. 245). La conexión entre estas formas de autosatisfacción no son bien miradas por muchas secciones críticas que aprecian en la cultura de la monería y sus prácticas de consumo un abandono al placer y una negación cultural que hace peligrar la identidad nacional. Entre las facciones críticas se apuntaba que el estado de suspensión que promocionaba el consumo en la cultura kawaii desestimaba la vida práctica y social a la que todo individuo debía aspirar, es decir, retrasaba la incorporación del individuo a la cadena social como adulto. La permanencia en el estado de infantilismo que proponía la cultura kawaii presentaba un modelo de valores individuales pero no sociales definido por la moratoria, es decir, por el receso a la incorporación de la dura y gris vida adulta. Adelantándonos algo, podemos entender que el principio de la cultura de la monería, explicada bajo este punto de vista, funciona como una respuesta activa a las normas establecidas socialmente que abocan a la aspiración de una determinada vida, con unas prácticas definidas y asociadas. Esto es, podemos entender que la asunción de ciertas respuestas infantiles como habituales en las jóvenes puede traducirse también como una forma de resistencia a los poderes hegemónicos establecidos que generan la obligatoriedad de introducirse en un mundo adulto como mujeres, esposas y madres.

170 (...) *hedonism and sensual pleasure* (t.d.a.)

3

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Objeto formal de la investigación.



Necesitamos construir, por decirlo así, un mundo alternativo completo, necesitamos un mundo soñado para descubrir los rasgos del mundo real en el que creemos habitar.

Paul Feyerabend. *Tratado contra el método*.

En un sentido amplio, analizamos la puesta en marcha del fenómeno del enamoramiento en la narrativa del cómic tomando como caso paradigmático la producción historietística para chicas del mercado japonés. Dicho de otro modo, la investigación aspira a definir cómo se construye el gran relato del Amor en el lenguaje específico del *shōjo manga*.

En la propuesta teórica defendida en la primera parte de este trabajo de investigación, se ha observado que el cómic es una realidad poliédrica que refleja con relativa certeza valores ideológicos y sociales, representaciones simbólicas válidas y censurables y conductas sociales aceptadas además de manifestarse como un lenguaje propio y específico. La teórica feminista postestructuralista Teresa de Laurentis comenta cómo la fantasía (el espacio donde se sitúa el relato del cómic aun cuando éste

narre hechos reales) puede entenderse como un “proceso del sujeto, como una puesta en escena del deseo, y por lo tanto, directamente relacionada con la constitución, con la construcción y con la deconstrucción de la identidad de éste” (1995, p.38). De Laurentis articula su propuesta teórica en torno al medio del cine como axioma de la representatividad social. Tomando en consideración sus palabras, podemos entender que el cómic, en tanto que una forma narrativa mediática y masiva (como el cine), puede funcionar de igual manera. Es decir, que mediante sus “convenciones genéricas y formales altamente desarrolladas (...) es un importante aparato para la producción de escenarios populares o formas públicas de la fantasía, y por lo tanto, para la estructuración del deseo espectadorial a través de la representación” (de Lurentis, 1995, p. 43).

En resumen, podemos identificar el cómic como un portador del imaginario simbólico, ya que en su expresión formal se convierte en un *opus operatum* donde entran en juego los sistemas simbólicos tanto del lenguaje como de las imágenes (Bourdieu, 2000) dada su naturaleza lexicopictográfica, su expresión verbo-icónica. Partimos de la idea refrendada de que el cómic japonés para chicas, en tanto producto de consumo masivo, “tiende más a reforzar las opiniones previas en la audiencia que a cambiarlas” (Rodríguez-Polo, 2011, p. 1). De hecho, especialistas en el medio del cómic ya han apuntado cómo las historietas pueden “desde una perspectiva más amplia, a saber, como parte de la cultura popular de una época y una sociedad concretas, (...) [ayudar] a crear unos esquemas mentales, a reproducir unos roles socialmente aceptados y a condenar otros.” (Rodríguez, 2012, p. 1).

Tanto por su concepción como obra (ligada a un autor con una visión propia de su realidad), su conformación como producto (sujeto a una lógica que aspira a vender/ impactar al mayor número de audiencia específica al que se destina), así como por su manifestación como espejo-constructor de la realidad contextual que lo genera y consume, el cómic se erige como objeto válido para el estudio de las estrategias discursivas que preconizan la dominancia de una idea acerca del amor frente a otras posibles. Existe un encumbramiento de la primera fase del amor, el enamoramiento (*vid.* Fisher, 2004), donde los procesos físicos son más intensos y sobre la que nuestra concepción del amor se ha sustentado a lo largo de los siglos.

De manera específica, este trabajo asume que se pueden deducir los grandes ideales del amor romántico, aquellos de carácter universalista, así como su construcción visual, de los relatos de cómics en tanto que productos culturales.

La aproximación de esta investigación debe ser, no obstante, cauta ya que los textos narrativos no son nunca “ejemplos puros de nuestras categorías (...) Ninguna obra en particular es un espécimen perfecto de un género” (Chatman, 2013, p.24). Aunque buscamos los elementos comunes de ese gran relato del amor entre un corpus formado por un amplio conjunto de historias (88 unidades de análisis en total) reconocemos los propios límites que este enfoque puede suponer.

El corpus de análisis permite una visión global de la representación del relato amoroso estándar que se determina en una producción concreta sometida bajo una lógica comercial que define su público en chicas de entre los 12 y los 18 años¹⁷¹. Esta selección deja de lado otras manifestaciones narrativas alternativas con respecto al amor romántico que podían aproximarse a concepciones más adultas como las opciones que desde el *josei manga* o incluso el *yaoi* dibujan desde sus propuestas textuales narrativas. Esta discriminación se debe a que los mangas analizados, al tratarse de obras centradas en un ámbito de edad relativamente temprano, permite una mejor visibilidad de la expresión fundamental del proceso de enamoramiento de los personajes ya que éstos viven, la mayoría de las veces, las primeras experiencias amorosas. El ámbito de la unicidad del ser amado, como hemos observado y se aprecia más adelante en las variables y en el posterior análisis, es uno de los componentes más poderosos del relato amoroso. El primer amor, ése tan recordado y recurrente, se encuentra caracterizado existencialmente por su propia definición de bisoño y neófito. Todo en él aparece como novedoso, ya que las primeras veces sólo ocurren una vez, valga la redundancia. La intensificación de esta forma representacional nos interesa profundamente en el estudio porque favorece la maniobra mediante la cual se instituye el Amor con mayúsculas y las acciones, vivencias, reacciones y situaciones que han de venir asociadas a él.

A través de estas representaciones narrativas resumidas y estilizadas, se consolida aún más la percepción personal y social que se tiene acerca del amor. Por ejemplo, es bueno tener algo de celos porque demuestra el interés de la pareja, es normal sentirse inseguro si la pareja *parece* socialmente superior, entraría dentro de la normalidad hacer locuras por amor, ser irresponsable por amor, ser egoísta por amor, ser altruista hasta límites insospechados por amor, incluso morir de amor o matar por amor. El ejercicio metonímico que el primer amor efectúa como identificación del Amor, supone el mejor y más adecuado epítome del fenómeno amoroso.

Para apreciar las consideraciones planteadas con anterioridad y comprenderlas en el sentido actual en que percibimos la construcción del amor, es necesario definir un caso paradigmático dentro del cómic que posea vigencia, de ahí la conveniencia del *shōjo manga*. Hemos podido ver cómo el relato amoroso en cómic ha sido poco estudiado, olvidado tanto por la academia como por fracciones importantes de la industria, lo que ha llevado que las aproximaciones a su análisis hayan sido atómicas y dispares, centradas sobre todo en los problemas que podían devenir de la *guerra de sexos*, es decir, de las relaciones entre hombres y mujeres. Con respecto a esto, resulta muy enriquecedor el trabajo que el investigador social Gerhart Saenger realizó en 1955 con respecto a la representación que los *comic strips* de los periódicos dominicales realizaban de los hombres y las mujeres. El punto de partida de Saenger era muy similar a las aportaciones

171 Esta identificación por edades viene marcada por la estructura educativa de la formación secundaria en Japón donde ésta se divide en secundaria inferior (de 12-13 años a 14-15) y secundaria superior (de 15-16 a 17-18).

de de Laurentis que recogíamos anteriormente acerca de la influencia que los medios ejercen sobre sus públicos. Pero Saenger afirmaba que “para conseguir sus objetivos, para atraer, deben de algún modo al final, reflejar la cultura de la que son parte, reflejar su realidad o sus necesidades¹⁷²” (Saenger, 1955, p. 196). Dentro de su propuesta, los resultados del análisis señalaron que los hombres son representados como más fuertes, vigorosos, inteligentes y lógicos que las mujeres cuando están solteros que cuando están casados. Por ejemplo, en un *comic book* de superhéroes, el héroe varón se acogerá a todas estas cualidades en positivo, mientras que la figura femenina en este tipo de relato, tendrá un carácter más flemático, estarán más dominadas por la emoción y menos por el razonamiento. Sin embargo, esta constante se altera cuando la narración de la *comic strip* se centra en el espacio doméstico del matrimonio. En este punto, Saenger señala que los roles de género se alteran y los hombres son presentados como tontos, torpes emocionalmente e intentando siempre llevar a cabo malas ideas que acaban por hacer que salgan accidentados o heridos o con pérdidas materiales (*cf.* Saenger, 1955, p. 202). Sin embargo, la lectura de la mujer en este tipo de viñetas posee una apariencia más positiva. La mujer apacigua los enfados del marido y es el contrapunto sensato ante las ideas alocadas que el varón pueda tener. Ofrece estabilidad y equilibrio porque está más estable y equilibrada emocionalmente y psicológicamente. En una lectura muy básica de los resultados de Saenger se puede aventurar que la visión de la institución del matrimonio es percibida de manera diferente entre hombres y mujeres. Así, para los primeros sería algo negativo que hace que pierdan su fuerza e inteligencia mientras que para las segundas, se convertiría en una oportunidad para mejorar su estatus con respecto al varón. Por tanto, la concepción del amor que estas viñetas proyectaban era la de que de un sentimiento “peligroso porque llevaba al matrimonio, una situación en la que (...) los hombres pierden su fuerza¹⁷³” (Saenger, 1955, p. 205). No es que las representaciones en los *comic strips* de la mitad del siglo XIX ingresaran en las mentes de sus coetáneos la idea del miedo al compromiso masculino, ni mucho menos. Pero sí que funcionaron para representar y reforzar creencias que probablemente tomó años cristalizar socialmente y que se hicieron efectivas mediante diferentes discursos sociales que las fueron construyendo. Aunque el impacto en la actualidad pueda ser considerado menor, las construcciones que se reflejan en los relatos de los medios siguen siendo efectivas y en cierto modo propedéuticas para encarar la vida real¹⁷⁴. En esta misma línea, el investigador Pedro Alves escribe en el capítulo de su libro “Pragmáticas del espectador en las narrativas fílmicas” (2014) que el bagaje que el sujeto acumula mediante la exposición y recepción fílmica (aunque podría ser válido

172 To achieve their objectives, to appeal, they must to some degree at least, reflect the culture of which they are part, reflect its reality or its needs (t.d.a.)

173 Love is dangerous because it leads to marriage, a situation in which, as we have seen, men lose their strength (t.d.a.).

174 Esta afirmación puede considerarse válida y cierta si seguimos las propuestas del valor pedagógico de las emociones postulado por Martha C. Nussbaum, Torben Grodal o David Casacuberta, tratados todos en el marco teórico de este trabajo.

cualquier consumo de cualquier relato) sirve para conformar su propia configuración personal, se convierte en “parte de su *background* individual —historia de vida— y encuadrándose dentro del contexto sociocultural general —convenciones, normas e instituciones que componen su personalidad e identidad—” (Alves, 2014, p. 73).

Los relatos que los lectores y las lectoras de cómic consumen se convierten en su bagaje personal. No sólo les valen para interpretar de manera más rápida los recursos específicos del lenguaje, sino que incorporan las experiencias manifestadas en las obras a su propia identidad, a sus normas, a sus valores... Esta asignación es tanto de manera positiva como negativa, esto es, mediante la identificación pero también mediante el rechazo de los modelos que no seguirá, la construcción personal por oposición (*yo-no-soy-así*).

Las propuestas descritas no hacen sino reforzar nuestro pensamiento de partida de asumir el cómic como un representador de determinadas realidades verificadas socialmente y como coadyuvante de la construcción de dichas realidades, como colaborador a la hora de articular una determinada representatividad socialmente aceptada del amor. Se trata de un tipo de relato que se adecúa socialmente y que se adscribe a la realidad inmediata del consumidor, la incorpora a su historia de vida como planteaba Alves (2014). El interés en nuestra propuesta, pues, debe orientarse a clarificar el modelo de representación que se perpetúa a través del amor manifiesto en los *shōjo manga*, que se incorporan a nuestro capital simbólico social pero también individual.

3.1.1. Corpus de análisis: el *one shot* de *shōjo manga* como expresión iterativa del amor romántico.

Como corpus¹⁷⁵ de análisis atendemos a un catálogo restringido de *manga* para chicas dentro de la amplísima oferta de *shōjo manga* disponible en nuestro país. En concreto, se selecciona una colección comercializada en España por la editorial Ivrea (Tabla 3), la editorial que más novedades manga lanzó durante el año 2014 (gráfico 2) y que se presenta como la principal editorial distribuidora de manga dentro de nuestras fronteras.

La selección del material analizado recopila un total de 30 volúmenes (*vid.* tabla 3) comprendidos entre los años 2008 y 2014, períodos en los cuáles el mercado de *manga* en España obtiene su pico más alto en lanzamientos así como su concreción en un mercado estabilizado (*vid.* Gráfico 1). Ante la ausencia efectiva de datos reales acerca de la compra y consumo de cómic en general (*cf.* Pons, 2011) y de *shōjo manga*, asumimos la relevancia e impacto que la editorial tiene en el consumo mediático como criterio de selección gracias a los datos porcentuales de lanzamientos que tienen anualmente (Bernabé, 2015). De esta forma, Ivrea se alza como la editorial más relevante actualmente dentro de nuestro país.

Los tomos estudiados recogen en su mayoría diversas historias cortas autoconclusivas (también llamados *one shot*) de una misma autora identificada por varios canales *fan* como historias de romance¹⁷⁶, con independencia del género al que se adscriban (comedia, drama, aventuras, u otros). Conviene aquí recordar que todos los tomos analizados corresponden a artistas mujeres que publican en revistas cuyo público objetivo son chicas jóvenes (*vid.* Tabla 4), si bien el espectro de edad es lo suficientemente amplio para que participen en él acercamientos físicos más intensos que en otras historias más infantiles y cuyo amor puede ser más platónico.

Los relatos de un mismo volumen no tienen porqué tener continuidad con el resto si bien existen algunos en los que los personajes son los mismos y los distintos episodios del tomo, conforman un relato unitario. Se han considerado como relatos únicos aquellos que, con independencia del número de episodios o capítulos mantuvieran una continuidad argumental sostenida por los personajes del relato. En aquellos volúmenes donde cada historia presentaba variación en los personajes y cada capítulo responde a una trama argumental diferenciada, la media de historias por tomo se sitúa entre las 4 y las 5 historias.

175 Se utiliza aquí el término corpus dado que la selección de obras a analizar supone una muestra del universo del *shōjo manga*, es decir, de toda la producción de *manga* para chicas existente dentro y fuera de nuestras fronteras.

176 Los datos referidos a la identificación de los volúmenes como Románticos se extraen de www.mangafox.me, www.myanimelist.net y www.mangaupdates.com.

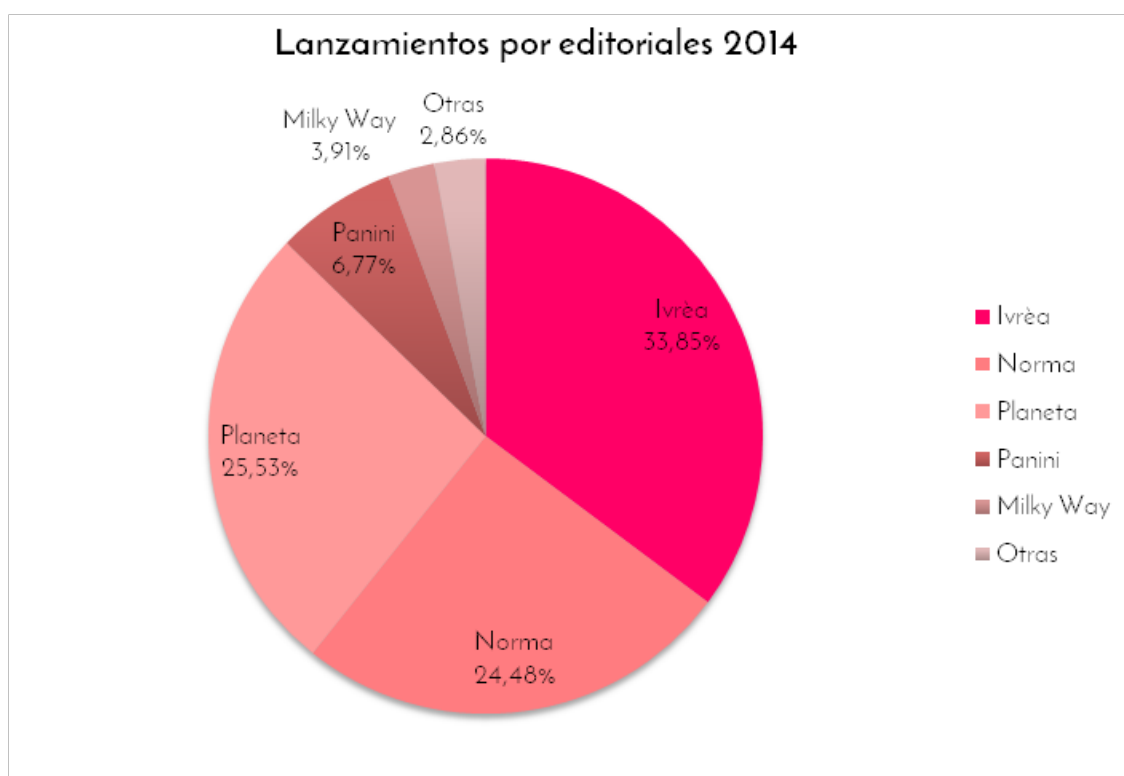


Gráfico 2. Porcentajes de lanzamientos de títulos de *manga* y cómic de Extremo Oriente (Corea, Hong Kong, etc.). Fuente: Marc Bernabé.

TÍTULO ESPAÑOL Autora (número de relatos independientes presentes en el volumen)	TÍTULO ORIGINAL
¡Aleluya Demonio! Kikuchi Kamaro (3)	<i>Akuma ga Hallelujah!</i>
Amor a segunda vista Ako Shimaki (4)	<i>Hikitateyaku no Koi</i>
Bloody Kiss Rina Yagami (3)	<i>Bloody Kiss</i>
Chico Secreto (futuro efímero) Ako Shimaki (3)	<i>Kimi wa "Suki" no Daimeishu</i>
Chiki Chiki Banana Mayumi Yokoyama (5)	<i>Chiki Chiki Banana</i>
Contigo hasta el fin del mundo Aya Oda (4)	<i>Kimi to sekai ga owarumade</i>
4 amores adictivos Mayumi Yokoyama (4)	<i>Atashi ga Hamatta yottu no junai</i>
4 formas de ligar Mayumi Yokoyama (4)	<i>Aitsu ni Koi shita yottsu no wake</i>
Durmiendo entre lobos Nana Shiiba (1)	<i>Ookamitachi no shikokuhon</i>

REVISTA PUBLICACIÓN ORIGINAL	RELATOS QUE CONTIENE	FECHA DE PUBLICACIÓN ESPAÑA
Betsucomi	¡Aleluya Demonio! ¡Aleluya Demonio! Returns Vanilla Beans Love Pink El mejor novio de laboratorio	2009
Cheese!	Amor a segunda vista Un instante de luna Línea contigua de novios Juntos donde sea	2010
Sho-Comi	Bloody Kiss Bloody Honey Un chocoholic Fullmoon (sólo texto)	2012
Cheese!	Chico Secreto, futuro efímero Maldito amor no correspondido Duerme eternamente	2010
Betsucomi	Chiki Chki Banana Dok!n Wild Card Red Hot La Banana Justa	2008
Sho-Comi	Contigo hasta el fin del mundo El sonido del verano Ella y él Un amor a la espera de la nieve	2011
Betsucomi	Ready, Steady, go! Survivor Pesadilla después de Navidad Boyfriend	2008
Betsucomi	It's a real world Lip Lock Mi punto débil Hotel Pavo Real Rojo	2010
Deluxe Betsucomi	Durmiendo entre lobos (1) Durmiendo entre lobos (2) Durmiendo entre lobos (3) Durmiendo entre lobos + α	2012

<i>El sacrificio del ángel</i> Nana Shiiba (5)	<i>Akumana Kare to Ikenie Tenshi</i>
<i>El spa del amor</i> Ako Shimaki (3)	<i>Iinazuke Ryokan</i>
<i>Eres mi vampiro esclavo</i> Satoru Takamiya (3)	<i>SxM ~SLAVE MASTER~</i>
<i>Espera que me enamore</i> Ako Shimaki (4)	<i>Suki ni Naru Mada Matte</i>
<i>Flores Sangrientas</i> Hina Sakurada (3)	<i>Hana wa Knife o Mi Ni Matou</i>
<i>Quiero estar atada a ti</i> Mayu Shinjo (4)	<i>Anata ni Tsunagaretai</i>
<i>Jaula perversa</i> Miku Minono (1)	<i>Soka no Ori</i>
<i>Las infidelidades de M</i> Mayumi Yokoyama (4)	<i>M no Yoromeki</i>
<i>Liándose en la cafetería</i> Mie Wasio (2)	<i>Oishii koi Cafe</i>
¿Pero cómo pude amarte? Kayoru (4)	<i>Zutto suki datta kuse ni</i>

	Betsucomi	El sacrificio del Ángel Trance Kiss Trouble Kiss Joker Magic Trance Kiss -Enamórate joven-	2008
	Cheese!	El Spa del amor Compañero secreto El hombre de la capa	2005
	Cheese!	Eres mi vampiro esclavo Fetiché por los fantasmas Kyrie Eleison	2011
	Cheese!	Espera a que me enamore El origen de la mentira y del amor 1/3 de novio Cuando me conociste yo ya no estaba	2009
	Cheese!	Capítulo 1 Capítulo 2 Capítulo final Beautiful World Los sentimientos de Yori	2009
	Cheese!	Quiero estar atada a ti Hazme tuya por completo La máscara del demonio Un amor doloroso	2008
	Betsucomi	Jaula perversa (1) Jaula perversa (2) Jaula perversa (3) Jaula perversa (4) Jaula perversa (5)	2013
	Betsucomi	Las infidelidades de M I love High School Mi querido demonio Nervous	2008
	Betsucomi	Liándose en la cafetería Un White Day amargo en la cafetería Secret Cafe time Camarero serio, camarera perezosa Acepto lo que sea	2012
	Sho-comi	¿Pero cómo pude amarte? (1) ¿Pero cómo pude amarte? (2) ¿Pero cómo pude amarte? (3) La bestia se enamora Amor en la punta de los dedos Sus ojos brillantes y su verdadera faceta	2011

<i>Perfect Partner</i> Kanan Minami (4)	<i>Perfect Partner</i>
<i>Placer a la carta</i> Kaede Ibuki (3)	<i>Kaijiru Special Order</i>
<i>Princesa posesiva</i> Minami Kanan (2)	<i>Shiiku Hime</i>
<i>Príncipe oculto</i> Kanoko Sakurakouji (1)	<i>Kanoko sakura Konji</i>
<i>Profe sensual</i> <i>Ryu Yuuhi</i> (3)	<i>Kannou Kyoushi</i>
<i>Romance modelo</i> Show Ichikawa (3)	<i>Koakuma Lion</i>
<i>Sueño perverso</i> Miku Momono (1)	<i>Himeyaka na Tousaku</i>
<i>Twitteando mi #amor</i> Mio Mamura (5)	<i>Junai Twitter</i>
<i>Vampire crisis</i> Kaede Ibuki (4)	<i>Vampire crisis</i>

	Sho-comi	Perfect Partner Cuadrado amoroso Lo que piensa ella Sentimientos de amor en un mundo de mentiras	2008
	Sho-comi	Placer a la carta (1) Placer a la carta (2) Placer a la carta (3) Diablilla peligrosa Money Control	2008
	Sho-Comi	Princesa posesiva (1) Princesa posesiva (2) Princesa posesiva (3) Cátedra de amor inocente con un método salvaje	2009
	Betsucomi	1 ^{er} Acto. El gato, el secreto y una figura atrayente. 2 ^o Acto. El gato, la bella y el drama histórico. 3 ^{er} Acto. El gato, Londres y mi rival en el amor. El pequeño príncipe oculto Detrás del telón del príncipe oculto	2010
	Petit-Comic	Profe sensual Chica casta y pura Chica encadenada	2014
	Sho-comi	Romance modelo Romance cruel Romance difícil Amor en casa Life + B	2011
	Deluxe Betsucomi	La chica en la mansión de muñecas Recuerdo congelado Belleza demoníaca Pesadilla efímera Lo que sueño contigo	2012
	Sho-comi	Twitteando mi #amor Las chicas se pelean todos los días Mi amargura y tu dulzura Hasta que se derrita el chocolate Mañana te amaré	2011
	Sho-comi	Vampire crisis Vampire emotion 100 plegarias y un deseo ¡Tienes que ser tú y sólo tú! El ángel de los 10 años después	2010

Vampiresa por sorpresa Kayoru (1)	Bara to Judan
Vecinos y amantes Nana Shiiba (1)	Love Share

Tabla 3. Relación del corpus de la muestra (título español, autora, título original, revista de publicación original, capítulos contenidos y año de publicación en España). Fuente: elaboración propia.



Gráfico 3. Porcentajes de publicación de *shōjo manga* por años en España. Fuente: elaboración propia.

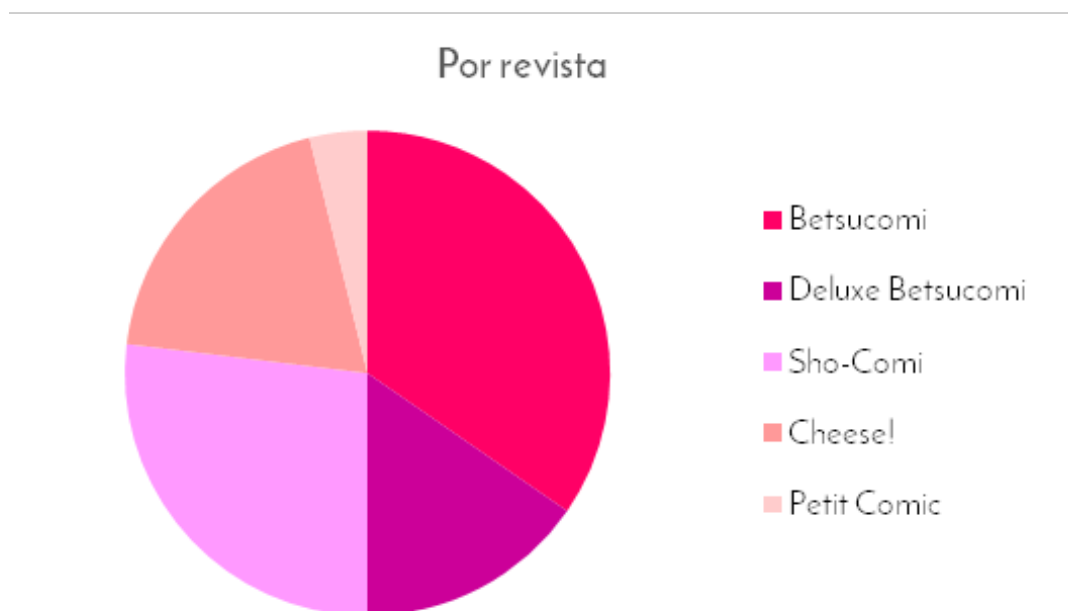
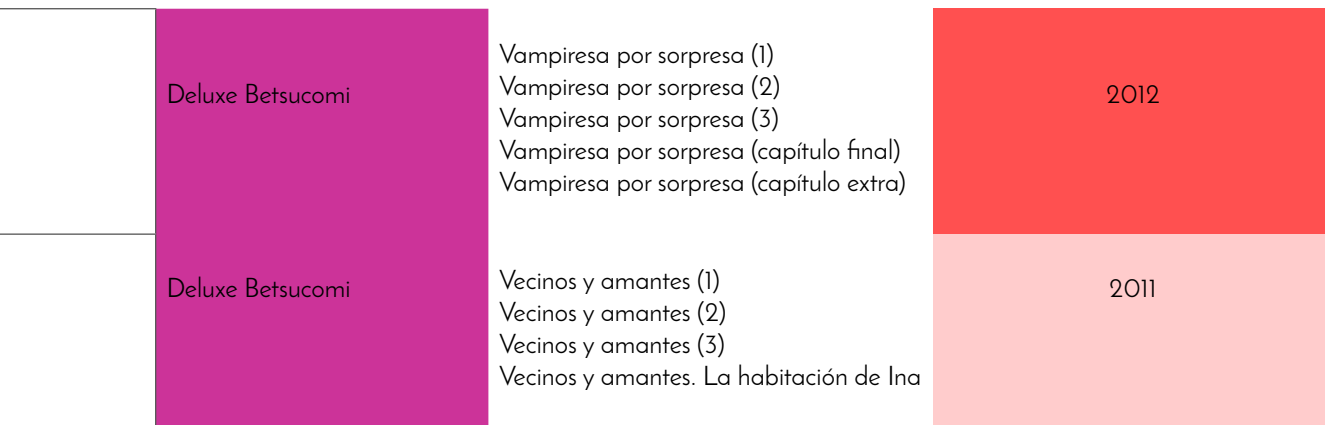


Gráfico 4. Peso específico de las revistas dentro del corpus según el número de historias publicadas en las mismas. Fuente: elaboración propia.

Revista	Rango de edad de público (en años)						
	Secundaria baja			Secundaria alta			Mujeres jóvenes (<18 años)
	12-13	14	15	15-16	17	18	
<i>Betsucomi</i>							
<i>Deluxe Betsucomi</i>							
<i>Sho-Comi</i>							
<i>Cheese!</i>							
<i>Petit Comic</i>							

Tabla 4. Rango de edad de las lectoras potenciales en Japón según perfil de la revista. Fuente: elaboración propia.

El formato en que se pone en circulación el producto dentro de nuestras fronteras es el formato original japonés: el *tankoubon*¹⁷⁷, donde además se sigue el sentido de lectura nipón (de derecha a izquierda). Se incluyen también entre las páginas de los tomos, notas de los/las traductores/as que aluden a algunas especificidades del contexto japonés que están relacionados con su cultura y no necesariamente vinculados a conductas o tradiciones occidentales. Esto resulta útil para que el lector occidental no ‘pierda’ detalle de la obra que se está consumiendo. Dentro de los volúmenes se recogen también apartados en los que la autora se dirige a las lectoras, habitualmente para agradecer que compren sus historias.

El tamaño del *tankoubon* difiere considerablemente de los formatos comúnmente utilizados en los mercados occidentales. El tomo japonés posee unas dimensiones mucho más reducidas que, por ejemplo, el álbum franco-belga y con muchas más páginas. Mientras que el álbum europeo¹⁷⁸ ronda las 48 páginas y se comercializa en una encuadernación en cartón, el tomo de *manga* suele superar las 100 páginas, se edita en blanco y negro y con una encuadernación de tapa blanda con sobrecubierta a color.

El trabajo de análisis podría haberse centrado en la observación minuciosa de ciertas obras de larga duración que han obtenido un gran éxito editorial dentro de nuestras fronteras como podría ser *Hana Yori Dango* (2006) de Yoko Kamio o *Sailor Moon* (1992), de Naoko Takeuchi. Cada una en su subgénero específico, la primera centrada en la vida estudiantil y la segunda en las llamadas *magical girls* (chicas con poderes), ofrecen una visión del romance, el amor y las relaciones de pareja igualmente adscrita al modelo del ideal romántico. Sin embargo, dados los objetivos de nuestra propuesta, aspiramos a observar la reiteración de las estructuras narrativas del relato amoroso, aquellos aspectos de la construcción discursiva del amor en el cómic que hacen que se mantenga un ideal estable acerca del mismo y se asienten ciertas imágenes tipo estimables en el imaginario simbólico en tanto que producto de masas. Tal y como la experta en cultura japonesa María Dolores Martínez sugiere “la cultura popular es una parte del dominio de lo mítico aceptado que los medios masivos tienen, tanto en una dimensión política o ideológica, y un aspecto más simbólico y psicológico que permiten los mensajes” (Martínez, 1998, p. 2). Es decir, que los medios de masas, y los cómics y

177 Se trata del formato con el que comercializan las ediciones de “coleccionista” de manga. Ya se había comentado que el sistema de mercado del cómic japonés se organizaba en base a la doble distribución de la obra en revistas semanales o mensuales con una escasa calidad en la producción y, dependiendo del éxito de la serie, ésta se comercializa en “edición de lujo”. Es decir, el *tankoubon* o *tankōbon* consiste en un volumen recopilatorio de las numerosas separatas episódicas aparecidas en las revistas que se reimprimen en papel de buena calidad, con negro intenso y en un formato de menor tamaño que habitualmente incluye ilustraciones a color y comentarios de los autores hacia sus lectores a modo de *feedback*. El nombre que recibe este tomo de menor tamaño y coste más elevado es el de *tankoubon* aunque presenta variables de calidad y tamaño como son los *aizoban*, *kanzenban*, *bunkoban* y *wide-ban*.

178 Nos referimos siempre a aquellos álbumes que tienen un carácter de coleccionable y no tanto a obras únicas, etiquetadas como “novela gráfica” ya que estas últimas pueden variar considerablemente el formato, número de páginas, tipo de encuadernación, etc.

los *shōjo manga* lo son, conforman parte de la construcción mítica social en el sentido en que hemos venido refiriéndonos como conjunto de normas, ideas, conductas, etc., establecidas y aceptadas.

Con la intención de observar el mayor número de estructuras y representaciones recurrentes del amor y sus agentes implicados, se necesitaba un corpus de muestra que ofreciera relatos que presentaran un principio, nudo y desenlace y ofrecieran así, de manera unitaria y conclusiva los tópicos representacionales del amor romántico. De igual modo, buscábamos lo común en los relatos y no lo particular de una firma o marca autoral, con lo que los tomos únicos ofrecían ambas posibilidades. Los *one shot* resumen y ensalzan las presentaciones más arquetípicas del amor a causa de su sintetismo.

3.1.2. Los límites del corpus. La hiper-especialización del *shōjo manga*.

La elección del de estudio específico del *manga* para chicas no es azarosa. Cuando se asumió como objeto formal de la investigación la representación del relato amoroso en el cómic, se hacía necesaria una prospección de material que supusiera definir un estudio de caso paradigmático. Japón es, a día de hoy, la industria de cómic más saneada, fructífera y asentada en el mundo (Takahasi, 2008, p.14). Es, además, el único productor de cómic de temática amorosa claramente identificado como tal ya que como se ha podido apreciar, casi todas las colecciones de romance en occidente se han extinguido o transformado.

La industria editorial japonesa genera expresamente este tipo de relato, el del *shōjo manga*, para un público específico femenino que delimita por edades aunque en la práctica esta segmentación no ha de ser discriminatoria. Es decir, puede haber mujeres más mayores, fuera de la ratio específica de edad para la que se piensa el *manga* que consuman este relato e igualmente a la inversa. En otros contextos, como el mercado americano y el europeo, se realizan historias románticas pero las producciones carecen de la hiper-especialización que el mercado japonés posee. El *shōjo manga* está *marcado* en el sentido de que es una forma de narración particular y concreta que puede aunar de manera iterativa sino todas, al menos sí muchas de las fórmulas típicas de la construcción del ideal amoroso dentro de sus relatos. Esto hace que el *shōjo manga* cumpla con bastante acierto con los *topoi* del enamoramiento que se pretenden señalar en este análisis y que constituyen parte de los objetivos de investigación de esta tesis doctoral.

El lector a vezado de estas líneas puede preguntarse el motivo de la descentralización geográfica que sufre este trabajo y si ello no supondrá una alteración en los resultados ya que podemos imaginar que existen diferencias entre el contexto español y el japonés. Vayamos pues, por partes.

Primero, cabe señalar que en España se produjo durante las primeras décadas de la dictadura una fuerte segmentación del cómic, delimitando claramente los públicos femenino y masculino a los que se dirigía (*vid.* epígrafe 2.5.2 de este trabajo). Sin embargo, a pesar de lo maltratado que ha estado el cómic dentro de nuestras fronteras, el trabajo de catalogación y análisis del cómic para chicas en España durante el franquismo es una labor que brillantemente realizó en los años 70 Juan Antonio Ramírez con la obra a la que ya se ha aludido con anterioridad, *El cómic femenino en España. Arte Sub y anulación* (1975). Esta labor la han continuado colectivos como la comunidad de tebeosfera.com y de igual forma, intelectuales y estudiosos recientes como Vivianne Alary, que han examinado profundamente (y aún lo siguen haciendo) el producto del cuadernillo sentimental español. La industria del cómic en España, al igual que la franco-belga o la americana, ha adolecido de un entramado de producción específica lo suficientemente significativa como para asumir un análisis de envergadura

en lo referente al cómic de temática amorosa o sentimental en estas localizaciones geográficas. Si bien en el territorio Europeo general y el Norteamericano la producción y distribución está mucho más saneada que en España, no encuentra comparación con la producción y distribución japonesa. A esto, cabría sumar el hecho de que no exista actualmente en el territorio patrio, como sí ocurriera en los períodos históricos previos, un perfil claro de historieta romántica (más allá de las reediciones de libros de la época¹⁷⁹).

Como se adivina de lo expuesto, nuestra muestra no asume toda la producción historietística del país del Sol Naciente, dado que, por otra parte, la comercialización de manga en Japón es tremendamente ingente —existen cerca de 4200 editoriales de manga— (Prough, 2011, p. 11). Esto se debe, parcialmente, a que nuestro estudio pretende cubrir la lectura del amor que aparece como el modelo institucionalizado, como lo naturalizado dentro de las sociedades capitalistas de consumo (Illouz, 2009), siendo el caso de la distinción genérica del *shōjo manga* para el gran público (dentro de la categoría de *manga mainstream*) el ejemplo más válido y pertinente para tal fin. Dentro de la amplísima producción de *manga* dentro de Japón, hay que considerar que al mercado occidental sólo llega una pequeña parte que además, es buscada por los editores europeos. Es decir, que si tenemos en cuenta el interés comercial de los editores occidentales llegamos a la conclusión que se importan aquellos *mangas* que se espera serán bien acogidos por el público, esto es, acordes con los valores y gustos (cf. de Laurentis, 1995) europeos-occidentales, lo que no hace sino reforzar la validez de nuestro corpus a pesar de que se trate de cómics generados por otra cultura.

Nuestro estudio, se entiende, no incide en las diferencias culturales entre en el contexto japonés y el occidental sino, precisamente, en los aspectos que hay en común. De no existir estos, como lo son por ejemplo, el carácter universal del amor (cf. Fisher, 2004) o cierta respuesta común y biológica a los estímulos visuales, el *shōjo manga* no hubiera tenido el éxito que ha tenido más allá de sus fronteras y en concreto en nuestro país. El surgimiento del *manga* como hibridación occidental y oriental no es determinante, pero creemos es un factor a tener en cuenta en la aceptación del medio del *manga* dentro de nuestras fronteras. De hecho, el corpus de análisis que asume este trabajo de investigación se encuentra inscrito en lo que en el apartado teórico anterior se ha definido como *manga* generalista o *mainstream*, con lo que su adscripción a valores universales queda mucho más patente y clara.

Se intenta, por tanto, desde una posición crítica, analizar y comprender cómo se construye narrativamente y cómo se representa visualmente el enamoramiento en tanto que fórmula magistral que coordina el gran relato del amor romántico en el *manga* para chicas. Esto nos lleva a centrar la mirada en diversos elementos narrativos y diegéticos

179 Ejemplo de lo comentado es la reedición por parte de la editorial Glénat de Mary “Noticias” (2009) y *Esther y su mundo* (2006). Además, por parte de Espasa, se lanzó también *Las nuevas aventuras de Esther* (2014) de Purita Campos. Esta nueva versión de la mano de Purita Campos y Carlos Portela presenta una Esther madura, madre de una adolescente que parece revivir sus años de rebeldía.

(lo que la narración propone por sí misma) que se presentan como recurrentes dentro de la estructura del relato y que son enaltecidos por el discurso de este peculiar medio específico.

Entre estas constantes, podemos anticipar que existen en las producciones de cómic para chicas unas representaciones tipificadas de personajes, la repetición de algunos recursos visuales así como la reiteración de diálogos, de situaciones o de espacios que vehiculan y alimentan la concepción simbólica que se tiene del amor y las relaciones personales. Señalaremos principalmente la importancia que existe dentro del cómic de temática amorosa el personaje de la joven enamorada ya que se trata habitualmente de la figura protagónica del relato. Igualmente, nuestras observaciones durante el análisis deberían arrojar cierta luz acerca de los roles de género que se asignan en esta construcción específica del amor dentro del texto. También, analizamos los aspectos esenciales convergentes con las teorías del afecto y las imágenes que se han presentado en el marco teórico, esta vez, concretados en la visualidad del *shōjo manga* y los efectos que algunas de sus manifestaciones visuales en un sentido amplio, provocan en los sujetos que las observan.

A grandes rasgos generamos cuatro grandes bloques sobre los que habrán de actuar las variables de análisis que proponemos en subsiguientes apartados y que definen los distintos niveles de concreción del análisis cualitativo realizado (gráfico 3).

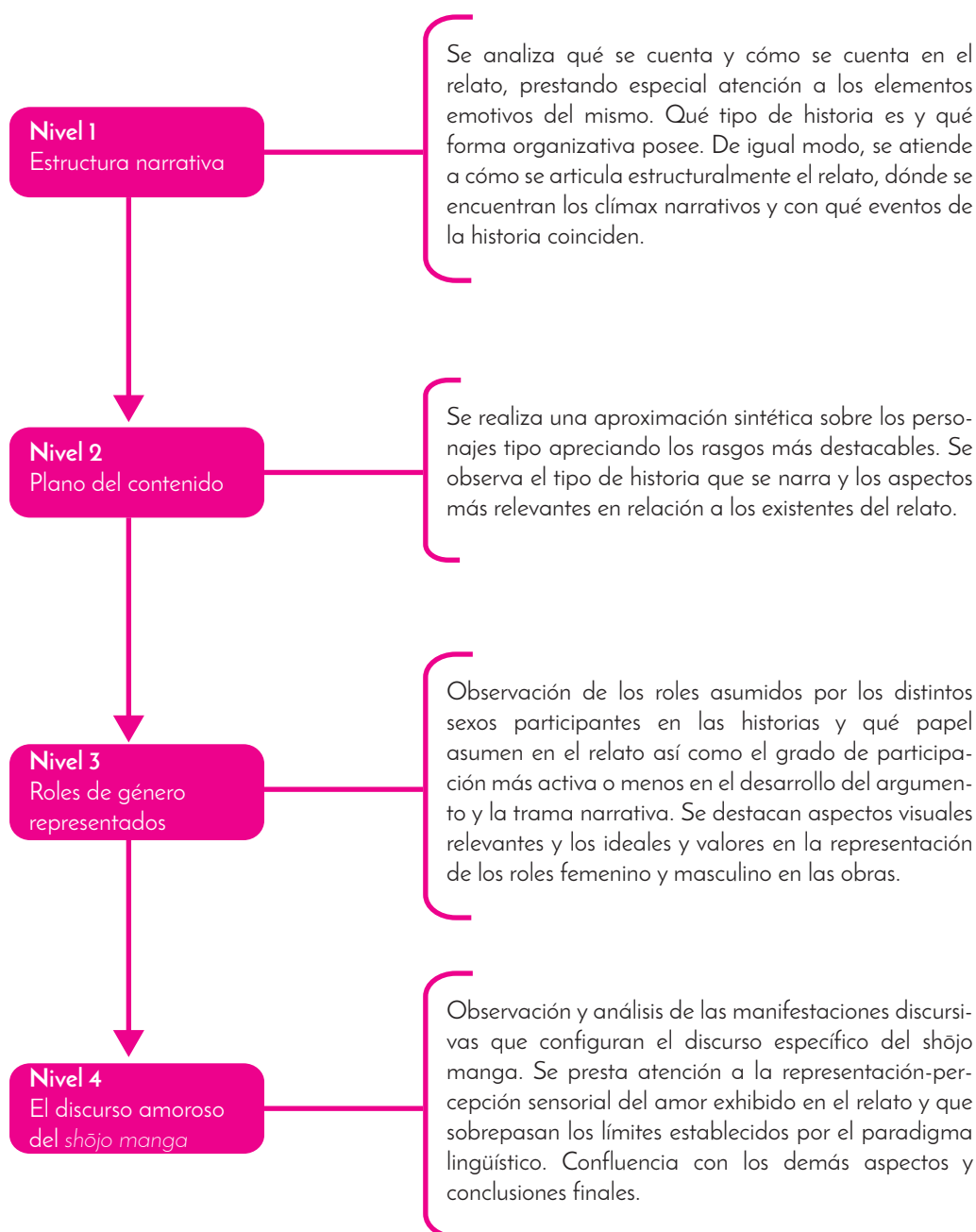


Gráfico 3. Esquema metodológico de progresión de análisis del corpus. Fuente: elaboración propia.

3.2. Preguntas de la investigación.

La exploración teórica realizada así como el planteamiento del problema de esta investigación hace que afloren los interrogantes acerca de cómo se construye esa identidad/entidad del amor en el relato del cómic japonés para chicas. Se formulan, de este modo, las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿En qué medida el *shōjo manga* asume y representa los ideales del amor romántico?
2. ¿Qué tipo de manifestaciones visuales son recurrentes en el *shōjo manga* a la hora de mostrar el relato amoroso? Esto es ¿cómo es visualmente el amor en el cómic japonés para chicas? ¿Presenta algún tipo de confluencia con productos análogos como el cuaderno sentimental español de posguerra, por ejemplo?
3. ¿Los valores presentes en este tipo de relato subvierten las normas patriarcales históricamente asentadas en nuestra sociedad o las refuerzan?
4. ¿Cómo se articula la “estructura deseante” (Deleuze y Guattari, 1998) del relato amoroso en el *shōjo manga*?
5. ¿Cómo funciona la efectividad de las configuraciones visuales de las imágenes que nos ofrecen los manga para chicas?

3.3. Objetivos de investigación.

El trabajo de investigación que se ha venido perfilando desde el marco teórico tiene el objetivo general de identificar los procesos hegemónicos que funcionan en la concepción actual del amor dentro del cómic como una construcción convencionalizada basada en principios organizadores modernos e íntimamente ligados con el capitalismo y el consumo.

De este objetivo general que organiza todo el trabajo de análisis se desglosan una serie de objetivos específicos relacionados con cómo se presenta precisamente esa construcción en el caso de estudio que encara nuestra investigación: *el shōjo comic*. Se aspira pues a

- Señalar cómo el enamoramiento se articula como metonimia y única forma del amor contemporáneo presente en los cómics de temática amorosa.
- Identificar los procesos de dominación de género existentes bajo la construcción social patriarcal en el discurso del relato amoroso a través del *shōjo manga*.
- En lo que se refiere a la propia construcción del discurso del relato amoroso, este trabajo pretende
- Demostrar que la configuración visual de las imágenes presentes en los *shōjo manga* es capaz de sobrepasar los límites que el paradigma de interpretación lingüística establece en la recepción y percepción de ciertas imágenes.
- Visibilizar la estructura narrativa del relato como dispositivo para emocionar al lector estando sujeta, igualmente, a las convenciones sobre las que se sustenta nuestra concepción del amor contemporáneo de inmediatez, pasión y suspensión temporal.

3.4. Hipótesis.

Hipótesis general

HG

La representación del fenómeno del “enamoramiento”, como pilar del ideal del amor romántico, es fruto de una serie de convencionalismos instaurados en el imaginario colectivo desde intereses generados dentro de las sociedades capitalistas y de consumo y que han sido transferidos a sus productos culturales.

Hipótesis particulares

HP1

El discurso narrativo que se articula en el relato del cómic amoroso y especialmente en el *shōjo manga*, manifiesta visualmente mediante recursos icónicos y gráficos, no cercados exclusivamente por el paradigma lingüístico de interpretación, el mundo de los afectos y emociones internas de los personajes.

HP2

La obtención de pareja, es decir, la consumación del enamoramiento, conlleva el final del relato, dando como resultado la idea dentro del imaginario colectivo del carácter perpetuo e inmutable, ideal por tanto, de ese estado.

HP3

Los roles de género presentados en los *shōjo manga* refuerzan los valores patriarcales y androcentristas que sustentan el ideal del amor romántico mostrando una supremacía de los personajes masculino frente a los femeninos.

HP4

El ritmo vertiginoso que adquiere la narración del *shōjo manga*, trabaja en favor de aumentar la capacidad cautivadora de este tipo de relato y realimenta los ideales de aparición súbita y el carácter fortuito y premonitorio del encuentro amoroso.

3.5. Metodología. Reivindicación del análisis cualitativo del discurso de la narración gráfica.



Nuestro trabajo de investigación se basa en el análisis de carácter cualitativo de los modos en que el amor es representado en el cómic japonés. La defensa de la investigación cualitativa dentro de los ámbitos sociales y humanísticos ha de presentarse como necesaria ya que supone la combinación original de ideas, conceptos y teorías previas realizadas por el investigador y aplicadas a un caso de estudio concreto que se erige como caso paradigmático de lo planteado. Tal y como los metodólogos Roger D. Wimmer y Joseph R. Dominick afirman, el investigador cualitativista “examina el proceso completo porque piensa que la realidad es una globalización que no puede ser subdividida” (1996, p.145). Por este motivo, esta tesis doctoral ha venido sustentándose desde el marco teórico en una argumentación muy heterogénea, que pretende afianzar la idea de que el amor es una construcción convencionalizada y que, por tanto, los medios de masas y el *manga* para chicas en nuestro caso, sirven como escaparate donde observar dicha configuración social.

El cómic es una forma específica de representación de las construcciones sociales poco analizada en el ámbito científico con lo que consideramos fundamental apreciar

cómo se articula, según los recursos discursivos propios de su lenguaje, el ideal del amor. El engranaje teórico llevado a cabo en la primera parte de este texto, ha ido postulando el punto de vista que adquiriría este trabajo en la segunda parte correspondiente al análisis de investigación propiamente dicho; a saber, una postura crítica y relativista con respecto al conocimiento.

Si nos ubicamos en el terreno de los productos culturales, una postura metodológica inscrita en el paradigma positivista nos haría reclamar causas exactas a fenómenos concretos, cuestión que podría ser una falacia. Daniel Gómez, por ejemplo, en su tesis doctoral *Tebeo, cómic y novela gráfica. La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España* (2013) defiende que la aplicación de un único modelo metodológico concurre en una visión reduccionista de los fenómenos estudiados. Acudiendo a la obra de Paul Feyerabend (1986) *Tratado contra el método: Esquema de una teoría anarquista del conocimiento*, Gómez sostiene que “la auténtica esencia de la cuestión metodológica consiste en averiguar cómo, desde la subjetividad del investigador, se puede llegar a un conocimiento lo más cercano posible a la comprensión de la realidad” (2013, p. 25).

En cierto modo, seguimos la estela dejada por Feyerabend y Gómez y coincidimos en que el proceso investigador se encuentra mediado tanto por el posicionamiento teórico de partida de la investigación como la asunción de un marco metodológico concreto y adecuado a los objetivos de investigación que se hayan considerado y planteado previamente. Aunque esta cuestión optamos por complementarla con el concepto de “situación” de Michael Apple (1986). El educador y sociólogo de la educación Michael Apple, remarca la necesidad de que el investigador asuma un posicionamiento con respecto a la investigación en un sentido social. Es decir, la obligación de que el investigador se ubique dentro del contexto en el que genera la investigación (el aspecto subjetivo al que aludiera Daniel Gómez). En este sentido, toda investigación no puede sino contagiarse del perfil y bagaje que posee el investigador que la genera, que en nuestro caso muestra dos cuestiones muy evidentes, la perspectiva de género así como la del lector aficionado del medio. Retomemos, por un momento, el hilo dejado en el marco teórico de este trabajo cuando Jaqueline Berndt (2008a) aludía a la necesidad de adoptar el saber de los fans como fuente de conocimiento dentro del estudio específico del *manga*. Este tipo de erudición vernácula supone, por un lado, una herramienta muy útil para el investigador ya que le ahorra gran parte del tiempo en la búsqueda de obras, referentes y fuentes documentales. De otro, este conocimiento, aún siendo infinitamente valioso, es necesario ordenarlo, contextualizarlo teóricamente y sistematizarlo metodológicamente, para encajar en los parámetros del rigor científico. Para el experto de la comunicación, el *transmedia* y la cultura *fandom*, el profesor Henry Jenkins, la cultura fan solidifica determinados conocimientos que además suelen trabajar en favor de romper las tendencias discursivas hegemónicas. De este modo, gracias al trabajo de muchos fans dentro del mundo del *manga* (por ejemplo, en nuestras fronteras es reconocible y destacable la figura del traductor y crítico Marc

Bernabé), ha servido para desmentir ciertas creencias sobre el *manga* y para difundir obras desconocidas pudiendo incluso servir para su compra posterior por parte de una editorial y la distribución en el circuito nacional. Por este motivo, la figura del *Aca-fan* (académico-fan), término acuñado por Jenkins (2010), resulta vital en nuestro trabajo.

El posicionamiento liminal del *aca-fan*, nos permite observar más acertadamente el fenómeno a estudiar, más allá de los límites que la ciencia positivista delimita. Una postura privilegiada cuando el objeto de estudio se imbrica con aspectos culturales que son, a fin de cuentas, movibles y asumibles de diferentes formas.

Tal y como defiende el catedrático Francisco García, el fundamento metodológico de la espistemología, como forma de aprehensión del conocimiento humano, nos permite “utilizar el conjunto de estrategias de la inteligencia para indagar en el conocimiento de las cosas, que a su vez permita elaborar teorías que expliquen la naturaleza de las mismas” (2011a, p. 15). Esto tiene que ver, con que el planteamiento metodológico de nuestro análisis obedece a una suerte de combinatoria entre aspectos de argumentación teórica (tanto previos, desarrollado en el marco teórico de este trabajo, como convocados *ex profeso* para la realización del análisis) y metodologías de análisis de imágenes insertas en medios como la propuesta de análisis del discurso de Gonzalo Abril (1994) o incluso la del análisis cultural de la recepción de imágenes de Ernst Gombrich (1981). Es decir, anclamos parte de los resultados de análisis mediante lecturas en diferentes niveles del texto, desde lo que nos cuenta de manera evidente (el contenido manifiesto), lo que nos sugiere al ponerlo en relación con otros elementos del texto o incluso otros textos (los significados indiciales contenidos en el texto, es decir, aquella información que no aparece abierta y claramente a la mirada del lector o del investigador) y un último nivel de encuentro entre el texto y lo social, la pragmática en un sentido amplio del término, donde las validaciones sociales son desveladas finalmente mediante el escrutinio profundo del texto narrativo.

3.5.1. Marco metodológico. Puntos cardinales para un análisis del amor en los cómics.

Habitualmente, el trabajo de análisis de las imágenes (en arte, en publicidad, en cine, etc.) ha supuesto la asunción de modelos lingüísticos que sometían el poder de la imagen a un paradigma de significación basado en la representatividad del signo. Es decir, la imagen presente debía aludir siempre a un significado más allá de su propia manifestación, a un algo no presente en la obra. Esto ha sido así y, por supuesto, aún lo es a día de hoy. La imagen nunca debe presentarse tan vívida o con tanto potencial que pueda ser confundida con la realidad porque el carácter engañoso de la representación parece anular la capacidad de discernir lo verdadero de la falacia. Este ha sido, desde luego, parte del planteamiento filosófico platónico que ha perdurado hasta nuestros días. Mantener una posición de distancia estética permite poder enfrentar el análisis de la imagen desarticulada de todos los poderes y efectos *apotropaicos* que pueda llevar consigo y por tanto, seguir sosteniendo la racionalidad que nos presenta como humanos y no como animales o seres pasionales. Es posible que por este motivo, las imágenes de los medios de masas o populares poco hayan tenido que hacer dentro de la Academia y de las esferas de élite intelectual hasta hace relativamente poco tiempo.

Sin embargo, nuevos acercamientos a la investigación dentro de los estudios visuales y los estudios culturales (*vid.* Freedberg, 1989; Carroll, 2002; Grodal, 2009, 2004, 2007; Mitchell, 2009; Moxey, 2008, etc.) sugieren que las imágenes pueden comportar funciones que van más allá de su investidura signífica superando los límites comunicativos que se establecen con la interpretación lingüística, tal y como se ha podido comprobar en el último apartado del marco teórico de esta investigación. Debido a esto, el análisis que se lleva a cabo en esta investigación no se limita únicamente a las funciones que las imágenes y el texto tienen en el cómic como elementos codificadores y codificantes de una estructura semántica determinada sino que, además de esto, se observa la capacidad expresivo-emotiva que pueden tener estos elementos habida cuenta de una configuración determinada y de su disposición como forma discursiva del relato.

Miguel Ángel Muro Munilla propone en su obra *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica* (2004) que el trabajo de análisis del texto del cómic se presta a ser atendido desde la semiótica, si bien, según el autor, no se deben omitir en la interpretación del texto los aspectos que, en apariencia, se sugieren ajenos al texto (*in absentia*) pero que son claves en la comprensión pragmática de los cómics. Tomando en consideración el apunte de Muro Munilla, así como la argumentación que se ha venido proponiendo desde la última parte del trayecto teórico, se centra la atención en las configuraciones que hacen partícipe al espectador, que reactivan en él una manera de congeniar con el texto de manera vívida. Esta forma de aproximación, ya explotada en otros ámbitos de estudio y con otros objetos como la publicidad o la ficción audiovisual

(*vid.* Alves, 2014), activan al espectador, tal y como propone Torben Grodal en su modelo del flujo PECMA “(percepción-emoción-cognición-activación motora¹⁸⁰)” (Grodal, 2009, p.146). Para Grodal, el consumo de los productos audiovisuales es un proceso activo del sujeto en el que los sentidos de los espectadores participan en la recepción del relato. Para que la activación del espectador tenga lugar, el relato debe estar presentado de cierta manera, utilizando los recursos discursivos que posibilitan el despertar emotivo y la consiguiente activación cognitiva y fisiológica.

De acuerdo con las cuatro fases que se habían identificado en el anterior apartado, la metodología que se lleva a cabo en el análisis posee un carácter híbrido. A lo largo del análisis se han requerido ciertos datos cuantitativos basados principalmente en listas de control donde se establecían ciertas características del relato relacionadas con la propuesta teórica anterior y que tienen que ver con aspectos relativos a las hipótesis planteadas en el estudio. De este modo, se ha establecido una lista de control donde se articulaban los siguientes ítems con posibilidad de respuesta Sí/No:

- Protagonista femenina
- Narración subjetiva
- Besos entre los protagonistas
- Relaciones sexuales

Esta lista de ítems permitía establecer ciertas constantes posibles en algunos aspectos que han sido considerados claves dentro del amor y de la narrativa amorosa. Además, se añadió a esta lista dos claves informativas más. Por un lado, la temática de la historia y por otro la revista de publicación original.

La primera serviría para identificar si el relato amoroso sitúa la acción en un ambiente cercano a la lectora o distante, funcionando de un modo similar a lo establecido por Juan Antonio Ramírez (1975) en su catalogación de los tipos de cuadernillos sentimentales españoles. En este aspecto, concretamos las siguientes temáticas relevantes dentro del *shōjo manga*:

- Tipo de historia: Comedia (C), Drama (D), Aventuras/Misterio (A/M), Estudiantil/ambiente escolar (E), *Slice of Life* (S/L), Fantasía (F), Otros (O).

Estas categorías están tomadas y redefinidas a partir de las catalogaciones realizadas en canales no oficiales de catalogación de manga como www.myanimelist.com y www.mangafox.com. Con intención de que esta clasificación tenga un carácter operativo en nuestro estudio identificamos brevemente sus características:

- Comedia: el humor rige la narración. Las situaciones se resuelven de forma cómica y festiva, tal y como presenta la propuesta del “*matsuri*” de Susan Napier referida anteriormente.

180 (perception, emotion, cognition, and motor action) (t.d.a.)

- Drama: la tragedia es el hilo conductor de la historia. Se presentan situaciones de pérdida real (muerte de un ser querido, pérdida de memoria, maltrato, crisis existencial, etc.)
- Aventuras/Misterio: hay alguna tarea por resolver, algún daño que reponer o algún caso de investigación que conlleva el desarrollo de la narración.
- Estudiantil/ambiente escolar: la historia no sólo se desarrolla en el ambiente escolar sino que el conflicto mismo gira en torno a la escuela o el instituto o cumple un papel fundamental en la narración.
- *Slice of Life*: literalmente se traduce como “trozos de vida”. Historias humanas que no tienen porqué desarrollarse en el entorno escolar, si bien puede ocurrir. Las diferenciamos de la temática estudiantil principalmente porque el peso de la vida escolar es menor. El instituto sirve de trasfondo pero no cumple un papel esencial en el conflicto o desarrollo de la narración.
- Fantasía: el elemento sobrenatural (poderes, vampiros, hechos inexplicables, etc.) es el eje de la narración, con independencia de que el contexto sea el instituto.
- Otros: englobamos en esta categoría aquellos relatos no adscritos a las categorías anteriores.

Las categorías, se emplean esencialmente para conectar las variables de observación al apoyo teórico requerido para generar el análisis razonado del corpus.

En segundo lugar, la identificación de la revista nos ayuda a plantear si existe una correlación entre el contenido más maduro de las historias y el rango de edad al que se dirige la publicación. También nos ayuda a observar si existe un grado diferente en la complejidad de las emociones en función del público al que se dirige la revista, y por tanto, el relato.

3.5.2. Variables del análisis. Amor, visualidad y texto narrativo.

Las variables tenidas en cuenta a la hora de plantear el análisis de las estrategias discursivas del relato amoroso del corpus seleccionado parten de distintas fuentes. Por un lado, las aportaciones vertidas, en su mayoría, desde el ámbito de la psicología social con autores como Carlos Yela (2002) y más recientemente Coral Herrera (2010), han resumido el amplio espectro de indicios y características del enamoramiento en un listado de 22 ítems (Tabla 5) que se han considerados muy adecuados y pertinentes para el análisis.

A un nivel macroscópico estas variables nos ayudan a observar lo que Umberto Eco define dentro de *Apocalípticos e integrados* (1978) como “el profundo deseo de volver a enfrentarnos, una vez más, con un esquema. [de la degustación de un esquema]” (p. 286) o lo que el catedrático en Comunicación Audiovisual de la Universidad Complutense de Madrid, Francisco García y el profesor de la Universidad Rey Juan Carlos Mario Rajas apuntan como el esquema narrativo, es decir, “el marco formal o estructura organizativa canónica” (2011, p. 11). Los ítems descritos ofrecen los ingredientes que el enamoramiento tiene dentro de nuestra concepción del amor.

Consideramos de partida, por tanto, la premisa de que existe una idea previa de lo que una narración amorosa, en términos de contenido, debe enarbolar. Pero si con anterioridad habíamos propuesto que en el medio cómic forma y contenido se interconecta y superponen, se debe asumir que las variables ofrecidas acerca de la definición del amor en el cómic afectarán al discurso y viceversa. Algunos de estos componentes necesarios para organizar el relato amoroso han de ser, por ejemplo, la pareja, constituida o no, ya que muchos de los relatos, precisamente, se centran en los momentos previos al acto de revelación amorosa por parte de los personajes. También, otro de los componentes recurrentes en la historieta romántica es, según hemos visto en la revisión teórica, el elemento distorsionador de la estabilidad de los personajes protagonistas. Según la aportación de De Rougemont (2010) el amor en peligro es el amor con historia, por tanto, habrá de haber un elemento externo o interno al personaje, que busque la disfuncionalidad de la pareja o de la consecución de la misma.

Sin embargo, hay que ser precavidos en esta afirmación. Aunque el amor romántico, y el enamoramiento como proceso metonímico identificador, pueden constituirse como un mito en sí mismo, no es menos cierto que la atracción del lector hacia el relato romántico deviene igualmente de lo inesperado del suceso, de la suspensión dramática que supone el no conocer lo que sucederá a continuación. Con esto, en el relato se encuentra una doble faz. Por un lado la existencia de unas estructuras aparentemente inmutables que “nos permiten reencontrar en el personaje a un viejo amigo y que son la

1. Grandilocuencia. Entendido como el estado emocional extraordinariamente intenso, al que uno confiere una enorme importancia.
2. Intenso deseo de intimidad y unión con el otro.
3. Aparición súbita del enamoramiento (flechazo).
4. Intenso deseo de reciprocidad e intenso temor al rechazo.
5. Pensamientos frecuentes e intrusivos sobre el otro.
6. Pérdida de la concentración.
7. Fuerte activación fisiológica ante la presencia (real o imaginada) del otro (excitación, nerviosismo, sudoración de manos, aceleración cardíaca, euforia, rubor...).
8. Hipersensibilidad ante los deseos y necesidades del otro.
9. Vulnerabilidad psicológica.
10. Timidez ante el otro.
11. Sentimientos ambivalentes (el famoso "dulce tormento").
12. Atención selectiva (centrada en el otro).
13. Idealización del otro (percepción de características positivas en la otra persona).
14. Ausencia de control voluntario sobre los sentimientos.
15. Empleo de pautas esenciales de seducción para propiciar la proximidad espacio-temporal.
16. Búsqueda de contextos de alta activación fisiológica: compartir situaciones intensas, novedosas, placenteras, emocionantes, arriesgadas, peligrosas, distintas de la rutina (como enfrentarse a una meta difícil juntos, transgredir una norma paternal o social, enfrentarse juntos a un problema serio -personal o social- o afrontar un peligro físico real simulado).
17. Se potencia el atractivo físico propio (en nuestro caso, cambio de apariencia física, como cambio de uniforme o corte de pelo)
18. Empleo de la comunicación no verbal: sonrisas, miradas, proximidad paulatina, postura sociópeta, tono de voz suave, etc.
19. Empleo de un lenguaje un tanto ambiguo y lúdico
20. Demostración de características socialmente deseables: simpatía , sentido del humor, generosidad, etc.; ello tenderá a elicitar atracción personal del otro hacia nosotros.
21. Se trata de acentuar la similitud de actitudes, gustos, opiniones, intereses, etc. con el otro.
22. Auto-revelaciones personales profundas y frecuentes que intensifican la sensación de intimidad.

Tabla 5. Ítems que identifican el estado de enamoramiento propio del amor romántico. Fuente: Carlos Yela y Coral Herrera.

condición principal para que nosotros podamos «entrar» en la intriga”¹⁸¹ (Eco, 1978, p. 287) y de otro, la irrupción de la creatividad como ruptura de la norma, como elemento original que hace diferente una historia de otra y que facilita el despertar afectivo del lector o lectora de manera más directa debido a lo inesperado del giro dramático. Esta lógica, aprovechada por los autores en distintos medios como la televisión o el cine, sospechamos que opera de igual forma en el cómic romántico. En este nivel de fijación dramática es donde funcionan los aspectos referidos a la narración y especialmente a su construcción discursiva y es donde nos interesa centralizar la mirada de nuestro análisis en un segundo nivel.

De esta forma, atendemos a ciertos niveles básicos dentro de la configuración visual de nuestro corpus dividiéndolo en tres bloques de variables que serán aplicados a las unidades de análisis. Señalaremos aquí que la interconexión de las distintas variables trabajadas es muy estrecha. Aunque se han definido y articulado de manera diferenciada dentro de este apartado, su análisis ha comportado reiteraciones y puntos de conexión difíciles de desligar en la práctica. El análisis de las estrategias discursivas del relato amoroso en el cómic pasa por un análisis holístico de las variables a observar, de su integración en los distintos niveles identificados en el anterior epígrafe (Estructura narrativa-Contenido-Roles de Género-Forma/Discurso).

La descripción que viene a continuación con respecto a las variables analíticas se presenta escindida. De un lado las variables identificadas con los rasgos demarcadores de nuestra concepción del amor impregnan cada uno de los niveles de análisis discursivo. O dicho de otro modo, valoramos cómo se presentan cada uno de estos ítems que caracterizan el estado de enamoramiento a través de las imágenes y el texto contenidos en los relatos objeto de análisis. Desde los referidos a la estructuración narrativa del relato amoroso —como unidades configuradoras de la arquitectura narrativa—, hasta las que se circunscriben en los aspectos de análisis referidos a la forma de presentación visual de la narración, a la expresión formal del discurso del *shōjo manga*. Debido a las necesidades descriptivas que el trabajo de investigación asumido en esta tesis requiere, las variables sobre el amor se presentan escindidas, en esencia, para favorecer una óptima visualización de la metodología utilizada.

No obstante, con la intención de clarificar y generar una lectura fluida en el apartado dedicado al análisis de los resultados, las variables acerca de la construcción

181 Eco comenta que:

El público no pretendía que se le contara nada nuevo, sino la grata narración de un mito, recorriendo un desarrollo ya conocido, con el cual podía, cada vez, complacerse de modo más intenso y rico. No faltaban, claro está, añadidos y embellecimientos pero éstos no alteraban la definición del mito narrado. (...)

La tradición romántica (cuyas raíces debemos buscar en épocas muy anteriores al romanticismo) nos ofrece, en cambio una narración en que el interés principal del lector se basa en lo imprevisible de aquello *que va a suceder* y, en consecuencia, en la inventiva de la trama que ocupa un papel de primera magnitud. Los acontecimientos no han sucedido *antes* de la narración: suceden *durante* la misma, y convencionalmente el propio autor ignora lo que va a suceder. (Eco, 1978, p. 268)

social del amor aparecen imbricadas en los cuatro niveles de integración de análisis definidos en el apartado, junto con el resto de variables observadas de carácter narrativo-discursivo.

El primer bloque de variables de análisis narrativo a las que se ha acudido en este trabajo se corresponde con la identificación de las imágenes empleadas en tanto que unidades dentro de la narración, es decir, como actantes estructurales narrativos (*vid.* tabla 6). Dentro del discurso del cómic estos actantes funcionan además como elementos estructuradores del discurso y el relato. Se conectan, por tanto, con los momentos clave que organizan el texto narrativo —siguiendo el modelo clásico aristotélico de los tres actos de presentación-nudo-desenlace—, y valiéndose de las distintas puntuaciones rítmicas como los puntos de giro y el clímax de la historia (*cf.* Rajas, 2014) como formas de jerarquización del relato, pero también como llamadas de atención del autor para el viso-lector de cómics.

El segundo bloque de variables narrativas (Tabla 7) que se establecen y que están relacionadas con la imagen, quedan adscritas a un paradigma no lingüístico de interpretación ya que sobrepasan los límites del mismo. Estas variables, acuden directamente al efecto emocional, al impacto físico y sensitivo, que determinadas configuraciones visuales tienen en nuestra percepción, tal y como se ha articulado en el apartado teórico de la primera parte (*cf.* Ramachandran, 2012; Grodal, 2009; Freedberg, 1989). Tal y como la investigadora Sharon Kinsella afirma, “los personajes de manga tienden a encarnar aspectos de la caricatura, tienen expresiones faciales exageradas, se embelesan, sudan, lloran, sangran, están visiblemente excitados, impactados, consternados, avergonzados y enojados¹⁸²” (2000, p. 7). La expresividad manifiesta del *manga* unida a la subjetividad visualizada del *shōjo manga* (a través del texto, de la verbalización de las emociones y de la sobre saturación sensorial de la expresión gráfica de sus dibujos) actúa como gatillo en la identificación empática del viso-lector de este tipo de cómics. Estas variables nos ayudan a identificar cómo la configuración visual de las imágenes en los *shōjo manga* analizados colaboran en la implicación emocional a la que aspira el relato amoroso inscrito en estas narraciones.

El tercer y último bloque de variables narrativas (tabla 8) atiende a los dos componentes esenciales de la configuración narrativa del cómic: la imagen y el texto. Estas variables ayudan a la observación de la interconexión entre contenido y discurso de manera más eficaz. Para asumir una observación completa de la construcción discursiva del relato amoroso en el *shōjo manga* este último bloque se propone para contribuir a la relación con las variables referidas a la construcción del ideal del enamoramiento (tabla 5) en un sentido argumental y formal.

182 *Manga characters tend to embody aspects of caricature, they have exaggerated facial expressions, they swoon, they sweat, they cry, they bleed, they are visible excited, shocked, distraught, embarrassed, and annoyed.* (t.d.a.) Además Kinsella apunta que estas cuestiones han hecho que el manga adquiera un “valor humanístico claro” (2000, p. 7) ya que se centra en “cómo se siente la gente” (2000, p. 7).

1) Imágenes iniciales de álbumes.	La imagen manifiestamente busca una presentación de los personajes. Aunque Fresnault-Dereulle establece que la única intención de este tipo de imágenes es la del "Voici" o "He aquí" (1972, p. 193) en las imágenes iniciales de los shōjo puede darse una anticipación del conflicto o de la trama argumental contenida en las páginas.
2) Imágenes de carácter pintoresco.	Se identifican como aquellas imágenes que de un modo u otro parecen singulares en la narración. Bien sea por su riqueza, por una variación considerable de tamaño con respecto a otras imágenes o también debido a su carácter dramático. Según Fresnault-Dereulle, "estas imágenes son pretextos para dibujar; se bastan a sí solas, las palabras resultarían superfluas" (1972, p. 193).
3) Imágenes-comprobaciones (inserciones).	Se trata de aquellas imágenes que suponen agrandamientos de un detalle del mundo. Son miradas atentas, que se detienen ante un aspecto concreto de la imagen que aparece como significativo y que no necesitan comentarios textuales.
4) Imágenes gags.	Según Fresnault-Dereulle, "se trata de pequeñas historias sin palabras" (1972, p. 193). Estas imágenes son mudas porque todo ocurre en silencio no porque los personajes estén callados o pensando en algo.

Tabla 6. Variables de análisis de la imagen como agente narrativo. Fuente: Fresnault-Dereulle.

Sobresaturación sensorial:	Efecto collage del cómic donde recursos sensoriales (elementos naturales, físicos u ornamentales) se introduce visualmente sin correspondencia directa con la diégesis.
Efecto cucú.	Omisión de algún elemento como un ojo, o los dos, la boca, etc. que incentivan nuestro deseo por descubrir la imagen y lo que acaecerá después.
Ausencia de marcos de viñetas	Proliferación de la disolución de las viñetas, colocando los personajes sobre el espacio sin delimitar mediante marcos y calles, centrando así la atención en los personajes y sus emociones antes que en el lenguaje y su articulación.
Rasgos supra-normales (ley de intensidad máxima)	Representación visual de rasgos supra-normales, como amplificación de los ojos, curvatura de los cabellos, etc.
Ley de aislamiento y contraste	Importancia de la figura sobre el fondo lo que intensifica la expresión emotiva del personaje frente a la acción

Tabla 7. Variables de análisis de la imagen que desbordan el paradigma lingüístico. Fuente: Elaboración propia según teorías de Torben Grodal y V. S. Ramachandran.

1. Palabras específicas:	Proporcionan todo lo que se necesita saber, mientras que las imágenes ilustran aspectos de la escena que está siendo descrita.
2. Dibujos específicos:	Los dibujos proporcionan todo lo que se necesita saber mientras que las palabras acentúan aspectos de la escena que se está mostrando.
3. Duales:	Tanto las palabras como los dibujos mandan básicamente el mismo mensaje.
4. Intersectivas:	Palabras y dibujos trabajando juntos en algunos aspectos, mientras que también aportan información independiente.
5. Interdependientes:	Palabras y dibujos combinándose para transmitir una idea que ninguno de los dos transmitiría solo.
6. En paralelo:	Palabras y dibujos siguen caminos aparentemente distintos sin intersecciones.
7. Montaje:	Palabras y dibujos combinados pictóricamente.

Tabla 8. Variables de análisis de combinación entre imagen y texto. Fuente: Scott McCloud (2012)

El análisis del corpus de la muestra referido a los 88 relatos contenidos en los 30 volúmenes ha centrado especialmente el interés en el análisis de las secuencias de mayor impacto emocional que funcionan artorológicamente (*vid.* Gronesteen, 2007) en el relato. De este modo, el foco de interés en nuestras observaciones se ha concentrado en las imágenes iniciales de los relatos de los álbumes, así como en las escenas álgidas (clímax de subtrama) y en las escenas finales, en concreto en el clímax. Todas ellas, coinciden fundamentalmente con tres tipos de encuentro entre la pareja: primer encuentro, contacto físico y declaración, que además marcan los puntos de giro y conflicto contenidos en la estructura de la narración, dotando al discurso narrativo del relato de una estructura emotiva que refuerza los valores hegemónicos del ideal del amor romántico actual como encuentro fortuito o predestinado (ítems 3 y 13 de la tabla 5), donde el deseo se presenta como necesidad y donde debe existir una promesa de futuro al final, una suspensión eterna de las emociones.

4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

En lo que sigue, se explicarán los resultados más relevantes obtenidos tras el análisis de los relatos que forman el corpus. Dada la particularidad del caso de estudio, poco frecuente y conocido dentro de nuestras fronteras, consideramos necesario plantear esta nota preliminar para ayudar a la continuidad y el flujo de lectura.

La primera aclaración necesaria es que los títulos referidos en nuestro trabajo se citan en su edición española. Esto quiere decir que las referencias a texto o imágenes de las obras consultadas y analizadas carecen de paginación, de ahí que no se especifique.

La reproducción de las imágenes que sirven para ilustrar este trabajo se acoge a un uso legítimo de las mismas (*fair use*) al amparo del interés científico sin ánimo de lucro que motiva este trabajo. Los derechos de autor así como los derechos de explotación corresponden a los titulares de los mismos.

A lo largo del análisis de los resultados se ofrecen imágenes extraídas de páginas de *scanlation*. Se trata de webs no oficiales donde se escanea (*scan*) y traducen (*translation*) obras no publicadas en los países de origen de los traductores. También se presentan imágenes escaneadas de las traducciones españolas que corresponden a la colección personal de quien suscribe. Las imágenes obtenidas de las páginas web de *scanlation* se han considerado relevantes porque la comunidad *fan*, preocupada por mimar los productos de los que son aficionados, suelen respetar más adecuadamente las onomatopeyas y caligrafía expresiva en el idioma original. De igual modo, los foros de estas comunidades suponen una fuente de información considerable acerca del gusto de las consumidoras. Sin embargo, el texto literario contenido en los globos ha sido extraído en su totalidad de las traducciones españolas realizadas por la editorial Ivrrèa.

Los nombres japoneses citados (*mangakas*, personajes o investigadores) se han occidentalizado presentando el nombre de pila primero y el apellido después. Aunque reconocemos que la forma correcta de nombramiento sería apellido y nombre, se entiende que por una simple cuestión de costumbre la alteración del orden podría provocar algunas dificultades en la identificación de las autoras, los personajes o los investigadores.

A pesar de que se especifica debidamente en los pies de foto, el sentido de lectura de las páginas en todas las versiones, tanto las de Ivrrèa como las obtenidas de Internet, es el original japonés. Esto es, de derecha a izquierda y de arriba a abajo.

Dada la naturaleza cualitativa del trabajo y la complejidad que podía suponer en el seguimiento de la lectura, para ilustrar los resultados de análisis se utilizan únicamente aquellos relatos ejemplarizantes al respecto con independencia de que dentro del corpus se hayan observado similares características en otras historias.

4.1. Por una estructura emotiva del relato.



¿Qué hace que un relato narrativo en cómic configure todo el compendio emotivo que puede llegar a despertar en el viso-lector del mismo? Resultaría muy ingenuo pensar que el autor de un relato no tiene ninguna intención de captar la atención de su público ni de transmitirle absolutamente ningún tipo de valor emocional (*cf.* Rajas, 2014, p. 41; Alves, 2014, pp. 71-72). Como ya apuntamos previamente, las emociones dentro del relato sirven para organizarlo (Carroll, 2002) y para preparar al consumidor-lector-espectador para introducirse en la narración. La disposición de los elementos que constituyen el relato y su impacto emocional y sensitivo son, por consiguiente, una herramienta sustancial a la hora de que el autor cuente lo que quiere contar de la manera en que desea que sea contado.

Con respecto a esto, Mario Rajas nos indica en su texto “Estrategias del discurso narrativo: participación activa del espectador en el relato cinematográfico” (2014) que la estructura de una narración “condiciona la participación del espectador en el mismo” (p. 46) ya que entreteje jerárquicamente el funcionamiento de las unidades narrativas dentro del relato generando un “trayecto informativo y emocional” (Rajas, 2014, p. 46).

Es decir, un autor deliberadamente organiza la narración para conseguir unos efectos previsibles durante el consumo del relato. Esta suposición, que puede parecer algo simple, encierra otra afirmación también subrayada en el desarrollo teórico anterior de esta investigación, la de que el autor comparte con su lector/público/audiencia potencial los códigos y herramientas necesarios para generar esa respuesta emotiva y esa captación del interés. En palabras sencillas, que manejan el mismo lenguaje¹⁸³. Esto quiere decir que la estructura narrativa es comprensible y compartida tanto por el autor como por el lector. De acuerdo con la propuesta de Rajas (2014), la información es dosificada y colocada de manera progresiva de modo que ayuda también al incremento de la implicación del lector con la historia. Así, desde el inicio del relato, se procura que “—cada escena sucesiva [sea] más interesante, (...) cada instante más emocionante—” (Rajas, 2014, p. 57).

Matt Thorn expone esto mismo relacionado con el *manga* al explicar que “el artista intenta mover a sus lectoras, y sus lectoras quieren ser movidas, que una obra engancha o no con un lector concreto depende de una variedad de factores, entre ellos los más importantes tienen que ver con la personalidad y las experiencias de ese lector¹⁸⁴” (Thorn, 2001, p. 44). Es decir, la estructura narrativa en un sentido emotivo debe responder a la carga emocional que ya espera obtener la lectora pero cuya cautiverio final depende del lector.

En lo que concierne al *shōjo manga* debemos recordar que el tipo de historia que se cuenta y que afecta a la estructura de la narración, es concretada a través de la colaboración del editor y el autor. Esto es, existe una influencia del editor que plantea “lo que les gusta a las chicas¹⁸⁵” (Prough, 2011, p. 3). De ahí, que la organización narrativa en todos los tomos sea muy similar, porque el público al que se destina es bastante homogéneo. En este sentido, las estructuras narrativas suelen repetirse en un sentido general más allá de los elementos originales que una autora pueda incluir en un determinado argumento concreto.

La estructura narrativa en el *shōjo manga* es por tanto una fórmula iterativa que, ayuda a fijar de algún modo, las fases o pasos que, dentro de nuestro imaginario colectivo, encontramos como propias del amor verdadero. En lo que sigue, vamos a observar cómo la estructura en tres actos del modelo aristotélico es recurrente en los *one shot* analizados y cómo ésta se basa en un modelo narrativo de alejamiento-acercamiento de los personajes muy acorde con la idea del amor novelesco de De

183 No nos referimos aquí al idioma, es decir, a los parámetros lingüísticos que comparten autor y lector sino al manejo y comprensión del lenguaje del medio en el que se expresa y el autor y que es consumido por el público específico al que se dirige. En nuestro caso, que tanto autor como espectador conocen las herramientas discursivas que permiten organizar el relato en el medio del cómic manga, por ejemplo, saber que el sentido de lectura es el inverso al sentido de lectura occidental.

184 *The artist tries to move her readers, and the readers want to be moved, but whether or not a work “clicks” with a particular reader depends on a myriad of factors, most important of which are the experiences and personality of that one reader.* (t.d.a.)

185 *what girls like* (t.d.a.)

Rougemont (2010) y con la concepción de la “máquina deseante” de Deleuze y Guatari (1998). Esto hace que en los actos o fases en que se desarrolla el relato (a saber, presentación-desarrollo-desenlace), se puedan establecer puntos climáticos que, en términos de contenido coinciden con los momentos de mayor proximidad física de los personajes y en términos de discurso con los recursos más expresivos posibles basados en las elecciones de momento, encuadre, imagen, palabra y flujo.

También observaremos cómo en los relatos de *shōjo manga* analizados se focaliza la narración mayoritariamente en el personaje femenino, identificando lo sentimental y lo femenino como un *continuum*. En adición a esto, se aprecia que la narración es llevada por un narrador diegético, coincidente con la figura del personaje protagonista a través del cual descubrimos su subjetividad y sus emociones gracias al recurso del diálogo interior.

Por último, en este apartado conectaremos estos aspectos anteriormente citados y relacionados con el discurso narrativo del *shōjo manga* con la posición teórica de Giles Deleuze y Felix Guatari defendida en su obra *El Antiedipo* (1998) que entronca con la idea del amor como objeto de consumo dentro de la maquinaria capitalista y por tanto, como estrategia de control del deseo social.

4.1.1. El decurso en tres actos: presentaciones cercanas, desarrollos dramáticos y desenlaces físicos.

Aristóteles, en su *Poética*¹⁸⁶, define que el relato trágico ha de conformarse como una acción completa con extensión determinada siendo completo aquello “que tiene principio, medio y fin” (Aristóteles, 1996, p. 256). Esta separación en tres actos se ha asentado y es la más recurrente cuando se construye y se analiza un relato, en parte, porque se asemeja bastante a la manera en que naturalmente contamos nuestras mundanas peripecias del día a día. En el caso de los relatos narrativos, además de contar con esta estructura ordena el discurso y dispone como necesarias las partes que se presentan en el relato. Aristóteles defiende así que todo lo que se cuenta en las distintas partes de la narración es necesario y que, en todo caso, si se elimina algún componente el resultado es un relato distinto. La defensa de Aristóteles es parecida a la defensa de Scott McCloud con respecto a las elecciones que el autor toma en la construcción del relato del cómic. Una alteración de las elecciones de momento, imagen, encuadre, palabra o flujo modifica y puede variar la narración. De este modo, entendemos que todos los elementos que constituyen los relatos analizados son necesarios para que su forma sea ésta y no otra. Tras el análisis de los 88 relatos que conforman el corpus de la muestra, se percibe una homogeneidad dentro del esquema básico que siguen estas narraciones y que tiene que ver con el modelo aristotélico en tres actos. De esta forma, las historias son contadas, con independencia del número de páginas que ocupan, mediante una estructura basada en la presentación de los personajes y la situación, el desarrollo de los acontecimientos y el conflicto (o los conflictos) que ocurren al personaje protagonista y un desenlace donde se observa la transformación de los personajes y el final de la historia.

Siguiendo el modelo aristotélico de la división en tres actos encontramos, dentro de la estructura narrativa del *shōjo manga*, una presentación de los personajes y el conflicto en las primeras páginas; el desarrollo de la acción, en el grueso de las páginas intermedias del relato y donde tienen lugar las peripecias y los clímax de subtrama así como muchos de los momentos de acercamiento y alejamiento que hemos descrito anteriormente; y el desenlace o fin, donde en las páginas finales se resuelve el conflicto, el personaje protagonista consigue los objetivos y se consuma el amor de algún modo.

4.1.1.1. Los personajes se presentan.

Debido al carácter limitado de la historia, la presentación de los personajes y el conflicto es muy rápida, prácticamente en las cinco primeras páginas reconocemos los personajes fundamentales del relato y el problema potencial que habrán de encarar en

186 Nuestra edición consultada es de 1996 con traducción de José Alsina Clota.

la historia. En estas primeras páginas la presentación de los personajes protagonistas se realiza, esencialmente, a través de dos fórmulas: mediante la presentación diegética y/o la interpelación directa al lector.

En el primer caso, los personajes se introducen a sí mismos en una situación dentro de la diégesis como puede ser el primer día de clase como ocurre en “Profe Sensual” (2014) de Ryu Yuuhi. En este caso, el que se introduce directamente a la clase es el profesor, la que acabará siendo la pareja masculina de la protagonista. Así en la primera página del relato el personaje masculino escribe su nombre en la pizarra “Kyo Soma” y a la vez se dirige a una audiencia diegética, la clase, que funciona como narrataria, es decir, como la delegación del lector en la diégesis. En esta misma primera página tenemos presentados los dos personajes principales, el chico y la chica que a través de una transición tema-tema (fig. 102) se sugiere que están uno frente a otro, como profesor y alumna. Pero la disposición de los personajes en sus respectivas viñetas también tiene otra función específica, la de apelar al lector. Los personajes están dibujados de frente, como si además de mirarse el uno al otro, mirasen simultáneamente a la lectora. En la siguiente página ya se nos presenta el conflicto en el que se encuentran inmiscuidos los personajes: tres años antes se acostaron juntos siendo unos completos desconocidos. En apenas seis páginas tenemos presentados personajes y conflicto.

Otro ejemplo de la velocidad con la que las historias han de armar el punto de partida y cautivar a sus lectoras lo encontramos en la obra “Perfect Partner” (2008) de Kanan Minami a la que ya habíamos aludido. En este volumen, a diferencia del anterior, la protagonista aparece mirando un examen y pensando “Menos mal... he aprobado por los pelos...”. Su nombre lo descubrimos en la siguiente viñeta, cuando una amiga la nombra para darle una información que será clave para que el lector entienda la historia. De este modo la amiga la nombra “Eri”, y le explica que ese mismo día sabrán los nombres de los que serán sus compañeros en los exámenes por parejas. En la primera página, que presenta estas tres viñetas, sabemos que la protagonista de nuestra historia se llama Eri, que ha de hacer un examen en pareja y que no es buena estudiante. Esto activa el conflicto. La protagonista habrá de enfrentarse a una dificultad, a algo para lo que, al principio de la historia, no está capacitada totalmente, como es superar un examen.

En “Twitteando mi #amor” (2011) de Mio Mamura, en la primera viñeta de la primera página, una amiga de la protagonista, la nombra para llamarle la atención sobre el chico que le gusta: un alumno de otra clase de un nivel superior. De nuevo a través de una transición tema-tema (fig. 103) vemos a la protagonista y el que es, aparentemente, su objeto de deseo, el “senpai¹⁸⁷ Tokuda” tal y como nos expone su amiga al comentárselo a ella. La protagonista de “Twitteando mi #amor” Reona, confirma las sospechas del lector cuando ella misma verbaliza “AAY... ¡¡Es tan guapo...!! ♡” (vid. fig. 103).

En este caso, en la siguiente viñeta encontramos al tercer personaje del triángulo

187

En Japón, la fórmula senpai sirve para referirse a un compañero de edad superior.



amoroso, otro compañero de la chica que toca su cabeza y la molesta diciéndole “Está en mi camino, señorita acosadora (...) ¿No estarás haciendo fotos a escondidas? ¿No?”. La joven molesta, tal y como nos manifiesta su pensamiento/voz interior en un bocado que interconecta las dos viñetas expone “¡¡Ya apareció el pesado...!!”. Esta información va dirigida al lector, ya que de otro modo no conoceríamos los pensamientos de la joven, ni entenderíamos el arco de transformación que sufre a lo largo de la historia cuando finalmente se declara al chico. Igualmente relevante será la información que ofrezca la protagonista en la siguiente viñeta cuando contesta a la acusación de las fotos del chico “Claro que no... sólo estoy twitteando”. En dos páginas hemos conocido a los personajes, identificando a los personajes principales y a la protagonista, se muestra el objeto de deseo de esta última, se observa una tensión física y sentimental entre los que sabemos que serán la pareja de la historia debido a la anticipación que la imagen de inicio de relato nos muestra y, además, conocemos el que será el eje que vertebrará parte del conflicto, la red social *twitter*, que alude a su vez al título del relato.

La velocidad en las presentaciones tiene que ver con la dinámica de consumo de estas historietas. El hecho de que su primera puesta en circulación sea a través de revistas quincenales o mensuales hace que sea necesario captar la atención de la lectora lo antes posible y mantenerla hasta el final del relato. Pensemos que las revistas japonesas están en su mayoría concebidas para ser consumidas en el tiempo de ocio o residual de las jóvenes como los trayectos de casa a la escuela en transporte público.

El diálogo interior, como forma de presentación, es otra de las fórmulas en que se muestran los personajes en las primeras páginas. Así, en la primera historia del tomo *Cuatro amores adictivos* (2008) de Mayumi Yokoyama cuya historia se titula “Ready, Steady, GO!” la protagonista, Mai, nos contará directamente cuáles son los puntos claves detonantes de la historia en la primera página a través de sus pensamientos:

MAI: No soporto estar en esta clase. Justo detrás tengo a mi ex-novio, al cual dejé hace tres días y está que trina.

EX-NOVIO: ¡Esto no acabará así!

MAI: Y mis entrometidas amigas no dejan de mandarme notas durante las clases.

NOTA AMIGA 1: ¡¿Por qué le has dejado?! ¡Es normal que tu novio te ponga los cuernos de vez en cuando! ¡¿Es que no te has dado cuenta de que ha Masahiro le gustas un montón?!- Asako

NOTA AMIGA 2: ¡¡No podéis cortar!! (x100) ¡Masahiko y tú sois la pareja ideal! - Nori

MAI: Ya estoy harta.

En *Bloody Kiss* (2012) de Rina Yagami, por otra parte, la protagonista nos cuenta, como lectores, un recuerdo de su primer amor. La protagonista, Wakaba, no aparece directamente presentada pero es su voz la que habla de su experiencia. “Cada vez que veo este colgante... recuerdo que he olvidado todo lo relacionado con mi primer amor. Lo

único que queda en mi memoria... son los sollozos de un niño...". Esta misma apelación a través de afirmaciones rotundas que ponen en situación a la lectora tendrá lugar por ejemplo al inicio de *Flores sangrientas* (2014) de Hina Sakurada cuando su protagonista afirma "Sólo con mirarme... mi mundo se tiñe de color de rosa". Para terminar de aclarar este comienzo poético, la siguiente vez que leamos los pensamientos de la protagonista, Saeki, será para reforzar el mensaje anterior: "Me gusta el profesor. Estoy enamorada desde aquel día de hace un año".

La última forma de presentación de los personajes principales es a través de cartelas extradiegéticas. No son perceptibles para los personajes en la diégesis y sólo transmiten la información al lector o lectora. En la muestra seleccionada sólo se da en contados casos, como el caso concreto del relato de "¡Aleluya Demonio!" (2009) de Kamaro Kikuchi (fig. 104) y que aparece combinada con la anterior, con la presentación por parte del personaje femenino en este caso del espacio donde se va a desarrollar la acción, un colegio religioso muy estricto.

Este mismo recurso se empleará al inicio del segundo episodio de "¡Aleluya Demonio! Returns" (fig. 105). La fórmula se repite para recordar a las lectoras quiénes son los personajes, a causa de la publicación discontinua de la historia.

Las presentaciones de los personajes y de sus respectivos conflictos, se articulan a través de todos los repertorios del discurso propios del *shōjo manga*. Las viñetas se fragmentan y disponen en la página rompiendo toda reticulación posible. El discurso está al servicio de la expresión de la narración y del contenido de la historia, como comentáramos anteriormente en el proceso de clarificación teórico. En este aspecto, la presentación de los personajes resulta vital ya que será a través de ellos que se vivirá vicariamente el relato y sobre los que se producirán las transformaciones y cambios tras la experiencia de los acontecimientos desarrollados en el relato.

Entendiendo la presentación del personaje como la primera vez que aparece, en la totalidad de los 88 relatos analizados se utiliza un plano cercano del personaje en el que se muestra el rostro. En principio porque esta forma de presentación del personaje fija el punto de vista desde el que se contará la historia. En este sentido, las imágenes que se emplean en las presentaciones de los relatos analizados coinciden con la propuesta de Fresnault-Dereulle de la imagen inicial de álbum y su carácter de *voici* (he aquí), de presentación formal del personaje. A un nivel de contenido, nos ayuda a comenzar a identificar los rasgos peculiares del personaje además de dotarlo de nombre, de la posibilidad de conocer su edad y comenzar a atisbar su carácter, a la manera en que Casetti y Di Chio estipulan la diferenciación de los existentes-personajes de un relato; mediante el criterio anagráfico¹⁸⁸ (cf. Casetti y Di Chio, 2007, p. 156-157).

Los primeros planos que presentan los personajes ocupan casi la mitad de la

188 Además del mencionado criterio, Francesco Casetti y Federico Di Chio postulan dos criterios más de identificación de los personajes: el criterio de relevancia, referido al número de apariciones de un personaje en un relato y de focalización, centrado en la atención que recibe el personaje con respecto al ambiente, al tipo de planos que se utilizan para su presentación, o la convergencia de otros elementos sobre él.



Fig. 104. “¡Aleluya demonio!” (2009) Kikuchi Kamaro. Fuente: Kikuchi Kamaro/Shoagkukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)



Fig. 105. De izquierda a derecha y de arriba a abajo. “¡Aleluya demonio Returns!” (2009) Kamaro Kikuichi. Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan/Ivrèa. Presentación de los personajes principales de *Romance Modelo* (2011) Show Ichikawa. Fuente: Show Ichikawa/Shogakukan/Ivrèa (ambas recuperadas de <http://www.mangafox.me>)



Fig. 106. De izquierda a derecha y de arriba a abajo las presentaciones de los personajes principales de “It’s a real world” en el tomo 4 *formas de ligar* (2010) de Mayumi Yokoyama; “Duerme eternamente” dentro del volumen *Chico Secreto. Futuro efímero* (2009) de Ako Shimaki; “Durmiendo entre lobos. Capítulo 1” en *Durmiendo entre lobos* (2011) de Nana Shiiba; “El sonido del verano”, segunda historia dentro del tomo *Contigo hasta el fin del mundo* (2011) de Aya Oda; “¿Pero cómo pude amarte? capítulo 1” dentro de ¿Pero cómo pude amarte? (2010) de Kayoru y de “La bestia se enamora” dentro del mismo tomo ¿Pero cómo pude amarte? (2010) de Kayoru. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ako Shimaki/Nana Shiiba/Aya Oda/Kayoru/Shogakukan (recuperadas de <http://www.mangafox.me>)

página (fig. 106) lo que, además de cumplir con el objetivo anteriormente descrito de *he aquí al protagonista de la historia* o *he aquí al coprotagonista de la historia*, las desproporcionadas imágenes con respecto a la página funcionan también como resorte de llamada de atención.

Como Thierry Groensteen señalaba en su *System of Comics* (2007), la importancia del área que ocupa la imagen cumple un papel esencial en el sistema del cómic, y desde luego, opera de igual manera en el *manga* para chicas. Si las primeras páginas —la presentación de los personajes— es fundamental, es lógico que el tamaño de las imágenes sea mayor al de otros momentos, otras presentaciones de otros personajes, otros acontecimientos o situaciones.

De igual modo, las palabras empleadas por los personajes sirven esencialmente para dar información. Para presentar a los personajes (nombrarlos) o poner en conocimiento acciones pasadas o hechos que ocurrieron antes de lo que se ve. En este sentido, en las primeras páginas de las historias existe un predominio de palabras específicas e intersectivas. Es decir, las palabras contienen información específica que no seríamos capaces de conocer sólo con los dibujos, como es el caso de la presentación de los personajes en “It’s a real world” (2010) de Mayumi Yokoyama o la anteriormente citada “Bloody Kiss” (2012) de Rina Yagami, donde a no ser por el monólogo de la protagonista no seríamos capaces de entender el significado que tiene la primera imagen que aparece en el volumen (fig. 107).

En el caso de las palabras intersectivas, la imagen y el texto se apoyan mutuamente de tal modo que ambos ofrecen información relevante y complementaria. Las presentaciones en las que los personajes interlocutan entre sí o se nombran a sí mismos funcionan de esta manera. Es cierto que para saber que hay un personaje no tendríamos porqué verlo en las viñetas, es decir, no es necesario para saber que existe un determinado personaje que aparezca —como ya se pudo comprobar con el ejemplo de François Aroyles en el apartado teórico acerca del cómic como relato— pues es algo que el lector puede inferir a partir de las palabras. Sin embargo, cuando se presenta en escena el personaje y es nombrado por algún otro personaje, el texto denomina, designa la imagen de algún modo y la imagen caracteriza ese texto. Este que vemos, que alguien llama “Jin”, es Jin (*vid.* fig. 106) y no es otro más que este. O esta chica que lleva el móvil que es llamada “Reona” es Reona. Aunque podría considerarse la imagen tiene un mayor peso esto no es así. Si eliminásemos de estas primeras páginas de presentación los llamamientos a los personajes que nos facilitan el reconocimiento de los mismos y su anclaje en la historia tan sólo apreciaríamos un dibujo de alguien que no tiene porqué ser el protagonista. El hecho de que se nos nombre a los personajes principales, según el principio anagráfico de Casetti y Di Chio (2007), identifica al protagonista y a los coprotagonistas.

El texto, es igual de relevante que la imagen en las presentaciones de los personajes. Incluso cuando se utiliza como palabras específicas, como cuando aparecen carteles o rótulos éstos suelen servir como identificación del personaje y por tanto, se encuentran vinculados a la imagen a la que refieren (fig. 108).



Fig. 107. De izquierda a derecha. Primeras páginas del tomo *Bloody Kiss* (2012) Rina Yagami. Fuente: Rina Yagami/Ivrèa/Shogakukan. "It's a Real World" (2010) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 108. Primeras páginas de la historia "Lip Lock" en *4 formas de ligar* (2011) Mayumi Yokoyama. Vemos cómo los identificadores de las camisetas que llevan los protagonistas terminan de cerrar la información que se nos presenta en la imagen. En la primera viñeta, vemos la protagonista en una amplia viñeta en primer plano (criterio de relevancia) para en la siguiente reconocer su nombre a través del texto escrito en su camiseta del uniforme de gimnasia. En el caso del coprotagonista masculino ocurre a la inversa. En un primer momento observamos su espalda, con su nombre, para después apreciarlo en una viñeta bastante grande donde vuelve a aparecer su nombre escrito. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

4.1.1.2. El desarrollo de la trama. Las claves del enamoramiento a través del *shōjo manga*.

En la arquitectura narrativa que genera el relato amoroso tras la presentación se ofrece el desarrollo o “nudo” como lo nombra Aristóteles en su *Poética*. Para el clásico griego, el nudo es “la parte que va desde el comienzo hasta el momento a partir del cual tiene lugar el paso de la felicidad a la desdicha o de la desdicha a la felicidad” (Aristóteles, 1996, p. 281). Es decir, el desarrollo o nudo narrativo es el marco del relato que va desde que son presentados los personajes y el conflicto hasta el clímax de la narración y el desenlace final. Se trata en cierto modo de un devenir de los acontecimientos, los personajes, las acciones, etc., que tienen lugar en el relato y que van centrando el tema, el hilo organizador de la trama. En los relatos de romance, habitualmente se trata del amor, y en el caso específico de nuestro estudio, fundamentalmente del enamoramiento como proceso a través del cual se experimenta primeramente el amor (Fisher, 2004).

Como se ha venido reiterando en anteriores pasajes de este trabajo, la visualización del enamoramiento y del amor es algo que se ha ido construyendo a través de diferentes compuestos culturales y sociales y los relatos de ficción han supuesto una potencia al respecto. Ya habíamos definido también cómo desde el ámbito científico de la psicología social, se han perfilado algunos de los rasgos capitales y esenciales dentro de estas configuraciones del amor. En lo que sigue, vamos a conectar los aspectos destacados al respecto con los relatos analizados para observar cuánto de la construcción del amor/enamoramiento se da a lo largo de las tramas narrativas del *shōjo manga* analizadas y cómo aparece reflejado en el discurso del cómic. Para ello, acudiremos a varios ejemplos que afiancen nuestra propuesta y que servirán para ilustrar los elementos observados.

El mito del amor romántico ha venido marcándonos cómo el hecho de estar enamorada o enamorado supone un abandono casi total de la razón y un reemplazo de la misma por las emociones desbocadas. Una de las propiedades que el amor parece tener y que se explota igualmente en los relatos amorosos es la *grandilocuencia*, es decir, un estado emocional muy intenso al que se da una gran relevancia a todo lo que ocurre. Sin lugar a dudas, este factor es uno de los que más fácilmente se presta a atravesar los relatos analizados. Por ejemplo, en *Flores Sangrientas* de Hina Sakurada, en un momento, la protagonista, Kako Saeki, rompe a llorar desconsoladamente (fig. 109) debido a los sentimientos tan profundos que tiene por el profesor Enjo.

En cierto modo, las respuestas físicas que los personajes tienen en presencia de sus enamorados o enamoradas supone, en cierta medida, este estado de *grandilocuencia*. Es esto lo que los hace correr tras su amado o amada y lo que los hace huir de ellos. Se trata de un reflejo de lo que Grodal planteaba en su modelo del flujo PECMA (percepción-emoción-cognición-motivación-acción). A través de los personajes de las historias se aprecia cómo las emociones mueven a la acción. En adición a esto cabe señalar que esta respuesta emocional de los personajes es exagerada a través de la desfiguración



Fig. 109. De izquierda a derecha. Detalle de “El sonido del verano” de Aya Oda en *¿Pero cómo pude amarte?* donde la protagonista acaba caer de rodillas porque le han abandonado las fuerzas tras ver a su novio en una actitud *cool*. Fuente: Aya Oda/Shogakukan /// *Flores Sangrientas* (2014) Hina Sakurada. Fuente: Sakurada/Shogakukan/Ivrèa. La reacción del personaje es desmesurada, sólo por el amor tan intenso que siente (recuperado de <http://www.mangapark.me> y <http://www.mangafox.me>, respectivamente).

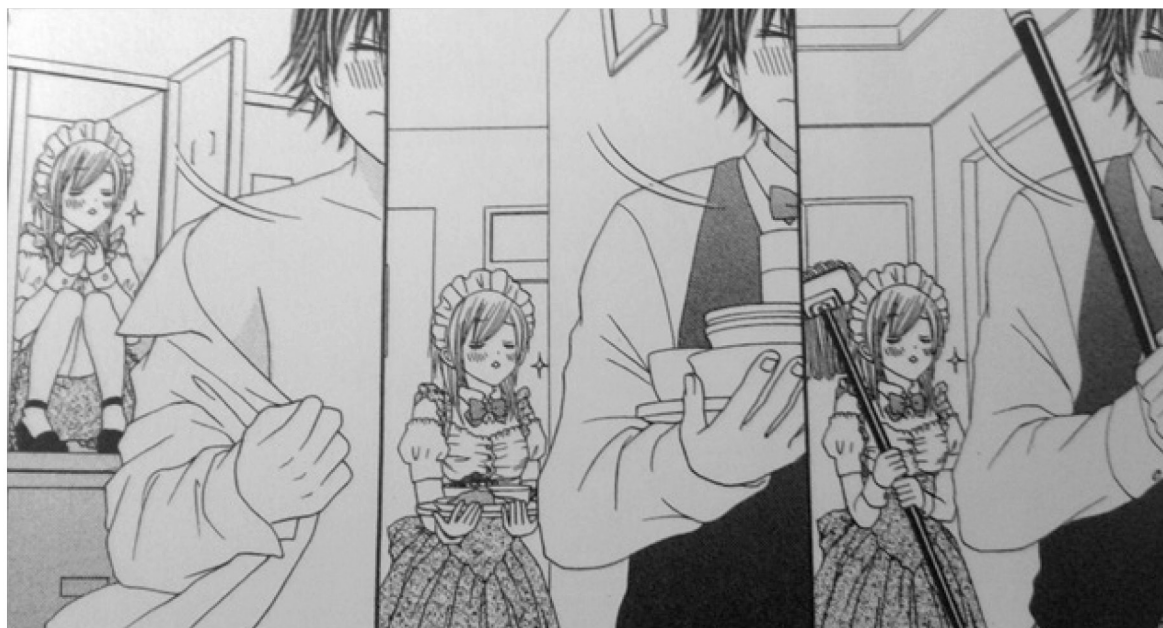


Fig. 110. La secuencia de viñetas, a modo de imágenes gag (Fesnault-Dereulle, 1972) señalan la activación de la protagonista, que persigue al chico para conseguir un beso. La repetición y la caricatura dotan al comportamiento compulsivo en algo gracioso y simpático. “Trance Kiss” (2008). Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa.

caricaturesca de los personajes. El tamaño de las lágrimas o la apertura desmedida de la boca, tal y como se aprecia en el ejemplo anterior de *Flores Sangrientas* (2014) (vid. fig. 109).

Otro de los aspectos señalados como fundamentales en la identificación del enamoramiento según nuestra adscripción a los 22 ítems de Carlos Yela (2002) y Coral Herrera (2010), es el profundo deseo de unión con el otro. Los personajes, una vez son conscientes de sus emociones, desean estar con su objeto de deseo, con su amor. Esto se traduce en acciones concretas como se aprecia en la historia “Trance Kiss” dentro del volumen *El sacrificio del ángel* de Nana Shiiba (2008). En la historia, la protagonista Miyako, se enamora de Kyotaro, su compañero de trabajo en una cafetería. En el momento en que la joven chica se da cuenta de sus sentimientos afirmará “Yo... Quiero ser su novia... de verdad” con lo que empezará a perseguirlo para reafirmar su intención (fig. 110)

El caso de “Trance Kiss” no es el único. En el mismo volumen, “Trouble Kiss-Enamórate joven” aparece una escena en la que también observamos los intensos deseos de estar con la otra persona. En este caso, se retoma a uno de los personajes secundarios de la anterior historia (“Trouble Kiss”, continuación de “Trance Kiss”). El chico está en un autobús recordando cómo y cuándo se enamoró de Miyako, cuando sus ojos se cruzan con una chica justo antes de que ésta se baje del transporte público. En las siguientes viñetas se infiere que la chica está enamorada del chico cuando observamos cómo apunta en su agenda un registro semanal de las ‘pequeñas conquistas’ logradas con su amor secreto. Leemos “la primera vez que nos miramos a los ojos ♡”.

En el lado de los chicos también existen conductas parecidas. En la obra “Cuando me conociste yo ya no estaba” dentro de *Espera que me enamore* (2007) de Ako Shimaki la protagonista entabla una extraña relación con el espíritu de un joven que acaba de morir en un accidente de coche. Durante la historia, el joven fantasma comenzará declarándose abiertamente cuando la joven alterada desconoce por qué es capaz de verlo. “Tal vez sea por amor. ¡Debes de haber sentido mi amor por ti! (...) No he podido irme porque tengo que obligarte a que me ames”. El joven es incapaz, supuestamente, de abandonar el mundo terrenal porque quiere estar con la chica. Más adelante, esta idea se reafirmará cuando el fantasma posee a un chico para poder besarla: “A mí me gustas mucho, Yuu... (...) Quiero besarte, tocarte, abrazarte... por eso no he dudado en poseer a ese tío”. El deseo de intimidad y conexión es evidente en este caso, donde la dificultad estriba en que ambos personajes están en dimensiones diferentes y el contacto físico directo es imposible (fig. 111).

Las palabras que los personajes se dicen también muestran el marcado carácter de conexión infinita que se busca con el amor romántico. De nuevo, un caso extremo viene de una historia con tintes fantásticos. En “Eres mi vampiro esclavo”, la joven Kyrie moribunda, pedirá al vampiro Kagari, su amor, que beba su sangre. “Fui feliz. Me hace feliz pensar... que fui la única que ha sido especial para ti, Kagari. (...) Tómame.



Fig. 111. “Cuando me conociste yo ya no estaba” en *Espera que me enamore* (2007) de Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 112. “El origen de la mentira y el amor” en *Espera que me enamore* (2007). Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan/Ivrèa (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

Sin dejar ni una sola gota de mi sangre. Llévame contigo... jamás te separarás de mí, estaremos juntos para siempre, no lo olvides” dice la joven antes de que morir. En este punto varios elementos confluyen. De un lado, el carácter de absoluto que adquiere el sujeto amado. Para Kyrie sólo está Kagari, es el único que la comprende y que se ha preocupado por ella. De otro lado, el hecho de que Kagari beba la sangre de Kyrie hace que la unión sea de una vez y para siempre. Esta suspensión del amor, porque ha entrado en el cuerpo —se ha comido o bebido—, se asemeja a la idea *numinosa* de la celebración de la Eucaristía. La comunión con el cuerpo de Cristo hace que el creyente entre en contacto con el cuerpo de Cristo, Él y su amor entra en el fiel. De igual modo, el amor de Kyrie entra en el cuerpo de Kagari.

Muy relacionado con esto se encuentra otro de los ítems identificados como claves en el enamoramiento como es el intenso deseo de reciprocidad y el temor al rechazo. En el estado de amartelamiento (Fisher, 2004), donde los impactos emocionales son excepcionalmente fuertes y vívidos, los temores a respuestas negativas ante los comportamientos propios son idénticamente poderosos. En la obra *Jaula Perversa* (2013) de Miku Momono es evidente. La joven huérfana Yuzuha recibe una carta informándole que es heredera de una gran fortuna. Feliz de saber que tiene una familia, encuentra el rechazo en Aoi, uno de los hermanos herederos. Sin embargo, a lo largo de la historia se desvelará que es el otro hermano, Tsubaki, el que quiere herir a Yuzuha mientras que Aoi sólo quiere protegerla. En el último capítulo del tomo Yuzuha, sospechando que es hermana de sangre de Aoi, afirmará “Si puedo estar a su lado... No me importa hacerlo como miembro de su familia...”. Yuzuha desea estar con Aoi y que la acepte. Por otro lado, en varias de las obras de Ako Shimaki analizadas se puede percibir el temor a ser rechazado, tanto desde el punto de vista del chico como de la chica. Por ejemplo, en “El origen de la mentira y el amor” y “1/3 de novio”, dentro de *Espera que me enamore* (2007) se pueden observar las dos caras de la moneda.

En la primera, la protagonista, Akane hace un favor a una amiga haciéndose pasar por ella en una cita que ha concertado con un amigo de la infancia, Ken-kun. En el inicio de la historia Akane, se hace pasar por su amiga pero poco a poco empieza a tener sentimientos por el chico sin ser capaz de desmontar la mentira que ella misma ha alimentado. El temor a ser rechazada por Ken-kun le provoca dolor (fig. 112) y dudas, ya que no es la amiga de la infancia que supuestamente él cree que es, es otra persona. Ella desea ser aceptada por quién es y que los sentimientos que alberga por el joven chico sean correspondidos.

En “1/3 de novio” por otra parte, es el chico el que desea intensamente ser correspondido por la chica. En el final de la historia, cuando se desvela que realmente es el profesor novato del instituto y a pesar de los malentendidos a lo largo de la trama, el chico encontrará la oportunidad de explicarle a la chica lo que ha llevado a cabo para estar junto a ella: “Seguro que no te acuerdas de nada. Una vez te dije que me gustabas y me rechazaste. Pero... no me rendí, u ajora quería volver a intentarlo. Perdona, por



Fig. 113. “El Spa del amor” (2009) Ako Shimaki. Shinchiro, está prometido a la joven Sanae. Ninguno de los dos se conoce y Shinchiro, dueño de una casa de baños termales, acaba por ocultar su identidad durante toda la historia haciéndose pasar por un empleado, Ryosuke del que la protagonista acaba enamorada. La pantomima se desvela cuando Sanae huye en busca de Ryosuke y éste le desvela la verdad. En este momento, todos los conflictos que la joven tenía se disipan y la fantasía del *príncipe que se ha hecho pasar por plebeyo* culmina satisfactoriamente (y en matrimonio) para los personajes protagonistas. No hay castigo para la mentira si esta consigue reforzar el amor. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)



Fig. 114. Una de las escenas finales de “El Spa del amor” donde se aprecia la repetición del momento del beso previo entre los protagonistas (a la derecha). Los recuerdos de la protagonista que cae de un pequeño barranco inundan la página y la imagen de Ryosuke es lo único que viene a su mente. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

haberte ocultado la verdad. (...) Te he amado en secreto durante cinco años...”. El hecho de que el chico mienta a la chica funciona de manera parecida al modo en que Akane, en el relato anterior, miente a Ken-kun. Ambos saben que lo que están haciendo no es del todo honesto y temen ser rechazados por la otra persona. Una de las moralejas habituales en estas historias, es que la virtud finalmente tiene su recompensa. En la protagonista de *Jaula Perversa* es evidente, dado el carácter desvalido de partida de la protagonista: una huérfana que va a vivir como “sirvienta” y que antepone el bienestar de los demás al suyo propio. Aunque en las otras dos historias las mentiras son el motivo por el que el incipiente amor se pone en riesgo, todo acaba por solucionarse. La idea final es que el amor siempre triunfa, y gracias a él la verdad siempre supera la mentira y es capaz de perdonar las nimias traiciones que los personajes llevan a cabo.

Algunas de las características que hemos tomado en nuestro trabajo desde la teoría de Franceso Alberoni (1972), Carlos Yela (2000) y Coral Herrera (2010) como claves a la hora de identificar nuestra construcción social del enamoramiento —en tanto que epítome del ideal amoroso—, aparecen entreveradas a lo largo de las páginas de las historias. Por ejemplo, el caso de los pensamientos intrusivos, es un tema que resulta recurrente en los relatos analizados y en general, en el lenguaje del *manga*. En el caso del *shōjo*, la mostración del pensamiento intrusivo proviene de la necesidad de exponer el mundo interior de los personajes y sus emociones, que muchas veces van acompañadas de recuerdos. Todo, como habíamos apuntado con anterioridad, coadyuva y anima a la lectora a participar de la historia. Al nivel del discurso del relato, el intrusismo puede conllevar una vuelta del pasado a la mente de los protagonistas. En este sentido, supone que se retoman imágenes anteriormente planteadas y se vuelven a colocar en una viñeta diferente. Se trata de una alteración temporal, una analepsis que convoca los momentos pasados a la viñeta de la situación presente, como ocurre en “El Spa del amor” de Ako Shimaki (fig. 114).

La rememoración no se realiza únicamente a través de la reproducción de viñetas anteriores, también puede ocurrir que los personajes construyan sus propios recuerdos de un acontecimiento anterior. Ése es el caso, por ejemplo, del relato “Lip Lock” dentro de *4 formas de ligar* (2010) Mayumi Yokoyama. Como se ve en la fig. 115 en el momento de tensión cuando la chica intenta ayudar a quitarse la camiseta al chico y acaba por declarársele marca psicológicamente a la joven que, unas páginas después, es incapaz de concentrarse en los estudios recordando el torso del chico.

En esta escena, incluso la protagonista llegará a verbalizar su incapacidad para concentrarse en las tareas académicas —“¡¡No puedo concentrarme contigo aquí!!”—, cuestión que pueden conectarse claramente con otro de los ítems establecidos como es la falta de concentración.

El caso paradigmático de intrusismo mental lo encontramos, nuevamente, en una obra de Ako Shimaki. En este caso, en “Maldito amor no correspondido” dentro del volumen *Chico Secreto. Futuro efímero* (2010). La historia se articula en un



Fig. 115. Detalle de la página que muestra la incapacidad de concentración de la chica. Aunque ella dice que está concentrada el recurso discursivo del globo de pensamiento nos muestra el interior de su mente revelando que, realmente, no puede quitarse al chico de la cabeza. “Lip Lock” (2010) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 116. “Maldito amor no correspondido” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

triángulo amoroso. Yuri, una inocente chica, está enamorada del presidente del club de arte al que ella pertenece, Yano. Sin embargo, Yuri es muy tímida y es incapaz de hablar directamente con Yano. Para conocer más cosas sobre su *querido y admirado* presidente, Yuri comienza a acercarse al mejor amigo de Yano, Kimidzuka. En un momento en que intenta convencerlo para que le dé información sobre Yano él intenta chantajearla pidiéndole que haga sus tareas. Ella comienza a hacerlas aceleradamente lo que provoca un curioso efecto en la joven. Según ella misma explica en las siguientes páginas, cuando está muy nerviosa o se acelera el ritmo de su corazón, proyecta la imagen del chico que le gusta en la persona que esté cerca, lo que hace que le supere la presión y pueda llegar a desmayarse (fig. 116).

Esta particularidad, casi anecdótica en principio, se volverá fundamental para uno de los momentos más climáticos de la narración. Cuando Yuri toma conciencia de los sentimientos que tiene por Kimidzuka, su presencia se hace imposible de ignorar. Comienza a dibujarlo compulsivamente (fig. 117), su mirada le persigue... hasta que finalmente ocurre exactamente lo mismo que anteriormente había pasado pero esta vez con Yano.

Como se observa en una de las viñetas de la fig. 117, de nuevo la imagen de la persona amada ocupa el fondo de la viñeta sobre la que Yuri flota desnuda y desvalida, como si aún no comprendiera plenamente que lo que siente es el “dulce tormento” (Fisher, 2004) del amor. A causa de la falta de asistencia a clase y al club, el presidente va a visitar a Yuri para ver cómo se encuentra y ella, proyecta el rostro de Kimidzuka sobre Yano, tal y como ocurriera al principio de la historia cuando proyecta la imagen de Yano sobre Kimidzuka (*vid.* fig. 116). Creyendo que es su amor, Yuri lo abraza, sólo para darse cuenta unos minutos después que no se trata de Kimidzuka sino de Yano (fig. 118). El enamoramiento de Yuri es tan intenso que la irrupción en los pensamientos por parte del ser amado la hace confundir la realidad.

El ejemplo anteriormente planteado sirve para enlazar con otras de las cualidades características del estado de enamoramiento: la activación fisiológica ante la presencia del objeto de deseo. Este punto es evidente en todas las historias analizadas, de hecho, resulta uno de los elementos clave para formular la estructura narrativa y el despertar emotivo del lector, como veremos en subsiguientes epígrafes. El rubor, la sudoración y los latidos de corazón suelen inundar los relatos de *shōjo manga*. Dependiendo del grado de carga sexual que el relato posea (principalmente marcado por la franja de edad del público potencial al que se dirige la revista donde se publica la historia) la excitación fisiológica varía en intensidad. En relatos menos erotizados, como por ejemplo, los que aparecen en el tomo *Aleluya Demonio* (2009) de Kamaro Kikuchi la activación fisiológica no pasa del sudor, el rubor y los latidos de corazón (fig. 119).

Si deslizamos la mirada hacia los casos publicados en *Cheese!* o *Sho-Comi* (publicaciones dirigidas a un público femenino de mayor edad), apreciamos que la excitación fisiológica de los personajes aumenta desde las lágrimas y el enrojecimiento

← Sentido de lectura



Fig. 118. “Maldito amor no correspondido” (2010) de Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 119. “Aleluya Demonio Returns” (2009) Kamaro Kikuchi. En el texto, Kaede intenta calmarse auto-convenciéndose de que Kuroba -el chico- sólo está bromeando con ella. Él la sorprenderá pidiéndole quedarse un poco más abrazado en la manera en que están. Kuroba se percata de la activación física de Kaede cuando dice “Estás más colorada que antes. ¿Qué pasa? ¿Tienes fiebre?” (Texto extraído de la traducción de Nathalia Ferreyra en la edición española de Aleluya Demonio). Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan/Ivrèa (recuperado de <http://www.mangafox.me>)



Fig. 120. En el caso de “Love Pink”, el tercer relato dentro de ¡Aleluya demonio! de igual forma los personajes no pasan de un abrazo y el sonrojo de ambos. Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan/Ivrèa (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

hasta la excitación sexual, el sudor, los jadeos o la falta de aire, etc. (*vid. fig. 121*). En *Princesa posesiva* (2009) de Kanan Minami, el primer beso de los protagonistas es seguido de una pequeña nubecilla —*emanata* (Walker, 2000) — que hace las veces de vaho. Como si a ambos les faltara el aire o se encontraran jadeando. A esto se suma la sensación de humedad del primer beso entre los protagonistas remarcado por el hecho de que se encuentran en una piscina. Ese mismo recurso será empleado en “Perfect Partner” (2008) también de Kanan Minami (*vid. fig. 121*).

Dentro de estas historias, por encima de todas destaca una. La obra de *Placer a la carta* (2008) de Kaede Ibuki. En la historia, la protagonista, Rei, conoce a Suô que trabaja como camarero en una distinguida cafetería. Cuando Rei es atendida servicialmente por Suô se da cuenta de que el mero roce con sus manos la excita hasta extremos insospechados (*fig. 122*)

La joven algo extrañada por la situación se preguntará “¿Por qué? Nunca había sentido... tanto placer... con una simple caricia... Mi abuela me dijo hace tiempo que cuando encuentras a tu media naranja, te das cuenta enseguida. ¿Será Suô mi media naranja?”. Junto a la intensa excitación fisiológica aparecerán dos elementos propios también del enamoramiento: la súbita aparición del sentimiento de atracción y afecto y la idea de la predestinación, tan asentados en nuestra tradición romántica. El descubrimiento de que Suô pueda ser su media naranja por el placer que Rei siente lleva a la protagonista a intentar obtener un puesto de trabajo en la cafetería para estar más cerca de él. Rei, que está esperando a que Suô salga de la jornada laboral para explicarle la situación acaba por hacer una declaración hacia el joven:

(...) me has rozado, he sentido algo muy fuerte... nunca me había pasado con nadie... Me he dado cuenta de que *estábamos predestinados, necesito... sentir más*. Quiero ser especial para ti. Por favor, déjame estar a tu lado. (El énfasis es nuestro)

La declaración de Rei cumple también con otro elemento esencial dentro del enamoramiento: la generación de pautas que buscan el contacto continuado con el ser amado. El hecho de que la protagonista pida trabajo en la misma cafetería en la que trabaja Suô únicamente para estar con él y conquistarlo (ser especial para él) demuestra que el estado de enamoramiento en nuestra concepción basada en el ideal romántico repliega los intereses personales en favor del amor. Otro ejemplo de ello es, la segunda historia que aparece en el volumen de *Bloody Kiss* (2011) titulada “Bloody Honey”. En ella, la autora, Rina Yagami nos presenta a una joven tímida que deja que un vampiro se alimente de ella. La protagonista de “Bloody Honey”, Kanna, reafirma su atracción por el joven vampiro Kanade “soy... débil ante su sonrisa”, llega a pensar. Al igual que en el caso de Rei en *Placer a la carta*, Kanna se enamora de Kanade rápidamente cuando él la salva de las burlas de unas chicas. Apenas unas páginas más adelante se desvelan al lector las causas de cómo han llegado ambos personajes al punto actual de la historia.



Fig. 121. De izquierda a derecha: “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” (2009) de Kanan Minami/“Princesa Posesiva. Capítulo 1” (2009) Kanan Minami/ “Perfect Partner. Capítulo 1” (2008) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa (recuperado de <http://www.mangafox.me>)



Fig. 122. *Placer a la carta* (2008). Kaede Ibuki. Rei se excita cuando Suô le limpia algo de té que le ha caído sobre los muslos. Fuente: Kaede Ibuki/Ivrèa (recuperado de <http://www.manga.animea.net>)

Kanna aceptó que Kanade le chupara la sangre creyendo que se trataba de una burla de su compañero pero descubrió que era cierto. A través de sus pensamientos Kanna nos relata que:

Cuando me di cuenta... ya le había respondido [a la petición de donar su sangre]. Porque su sonrisa era tierna e inocente. En parte fue por eso pero... creo que... La razón principal fue que ya estaba enamorada de él.

En cierto modo, “Bloody Kiss” y “Bloody Honey” repiten el esquema de eternidad que aparecía en *Eres mi vampiro esclavo*. El hecho de alimentar con la propia sangre al ser amado aparece como curiosa metáfora de la importancia del amor y de la persona amada. Aparece como un sentimiento de reciprocidad de modo que la protagonista piensa “si él no se alimenta muere”, luego ella, en un acto de generosidad extrema (ése que sólo permite el amor-dádiva por ser puro y verdadero) se da a él, le da su sangre y lo alimenta con su vida.

Convergiendo nuevamente con estos principios reguladores del enamoramiento, otro de los puntos que se identifica en los relatos analizados es el de la vulnerabilidad psicológica. Todos los personajes aparecidos en las historias poseen ciertos momentos de fragilidad que remedan esta cualidad del enamoramiento. El amor en estadios iniciales, cuando es incipiente y no tiene la seguridad de los años, de una vida en común o un proyecto sólido, hace que los agentes participantes sientan inseguridad. Eva Illouz, afirma en su obra *Por qué duele el amor* (2012) que alrededor de las desgracias amorosas se ha generado todo un sistema de consumo asociado a las dudas y fragilidades sentimentales. El hecho de que el amor moderno se convirtiera en un acto liberador de las presiones sociales o de las familias, conllevó también, según señala Illouz, que el sujeto asumiera el fracaso en la relación como algo personal, como una carga individual. En torno a esta frustración, al igual que alrededor de la configuración de la pareja moderna, ha surgido un nuevo elenco de profesiones asociadas. De este modo, hay abogados matrimonialistas, psicólogos de parejas, libros de autoayuda en el amor, etc., y el amor entra en el sistema capitalista de pleno, no sólo generando la necesidad de que el individuo debe acabar encontrando y conformando una pareja sino que, una vez conseguida, debe mantenerla generando estrategias con las que la vida en pareja se reafirma y activa, y donde finalmente se consume.

La inseguridad psicológica lleva además a los personajes a provocar estados de timidez extrema frente al ser amado y procesos de especial atención a las necesidades y deseos del otro. En el caso de la timidez, muchos de los momentos en que los personajes aparecer ruborizados a lo largo de la historia corresponden a momentos de retraimiento o vergüenza ante el otro, que demuestran igualmente el estado de hipersensibilidad emocional que los sujetos enamorados presentan frente al ser querido. Algunos de los ejemplos vistos con anterioridad como el caso de “Maldito amor no correspondido” pueden funcionar como epítome de esta timidez extrema. Igualmente, otros ejemplos

como “Amor en la punta de los dedos” o “El sonido del verano” sirven para mostrar el estado de timidez, que, además, es más fácil de rastrear en los personajes femeninos que en los masculinos.

En la historia “Chica encadenada” dentro del volumen *Profe sensual* (2014) de Ryu Yuuhi, la joven protagonista Hina está enamorada del que fuera el marido de su madre que ha fallecido recientemente. A pesar de sus sentimientos, la protagonista se debate moralmente entre si son correctas sus emociones o no por Reiji su joven padrastro que mantiene una actitud distante con ella. A pesar de la frialdad, Reiji conoce a la perfección los gustos de Hina. El primer síntoma que hace que la lectora de la historia comience a sospechar que los sentimientos son mutuos es éste precisamente, el conocimiento completo del ser amado (de sus gustos, aficiones y demás) que hace que un individuo sea capaz de adelantarse a sus deseos. Durante la cena de cumpleaños de Hina, ella roza con sus labios la copa de vino de la que ha bebido Reiji y es sorprendida por éste que le advierte de lo inadecuado de su comportamiento (fig. 123). La respuesta de Hina es evidente. Se sonroja y avergüenza, por un lado, porque Reiji la reprende, lo que hace que sienta que estaba actuando mal pero por otro, porque teme haber sido sorprendida manifestando sus deseos hacia el joven. Es decir, teme se descubran sus aparentemente *insanos* sentimientos por su tutor legal.

La hipersensibilidad a los deseos y necesidades del otro aparece como eje principal en dos de los trabajos analizados. Por un lado en *Princesa Posesiva* de Kanan Minami y por otro en *Romance Modelo* (2011) de Show Ichikawa. En la primera historia la joven Hime mantiene una relación de dominación con Nachi al que *educa* como si fuera su mascota. La falta de espíritu de Nachi hace que le pida permiso a Hime para todo y que cumpla todos sus deseos, si es lo que ella gusta. La segunda obra, *Romance modelo* cuenta la historia de dos amigos de la infancia y vecinos. El chico, Leo es modelo y la chica, Uno, hace las veces de cuidadora personal ante los caprichos de Leo. Los amigos de la joven le reconocen esto mismo cuando le dicen “Sólo se deja mimar por ti”, a lo que Uno piensa “¿Sólo por mí? Nunca lo había pensado... Pero... Si sólo se deja mimar por mí... debería sentirme feliz...”. Uno de los objetivos del amor romántico es el de cumplir los deseos del otro y cubrir sus necesidades —sean las que sean— para ser indispensable porque el amor ideal y predestinado hace que los sujetos implicados no puedan vivir el uno sin el otro. El principio de complementariedad que rige el enamoramiento en la edad moderna articula un estado de ausencia de completud que sólo puede ser saciado con la pareja.

Ante todo, el principio de complementariedad que el ideal del amor romántico articula conlleva una idealización del otro. Así como la lírica cortés del s. XII idealizaba a la amada, en la que se depositaba toda la hermosa poesía sólo para describir su belleza, el ideal del amor presente en los relatos analizados idealiza al otro. Siguiendo con el ejemplo de *Romance Modelo*, la idealización por parte de la chica es clara. Él es modelo, con lo que se le presupone un atractivo y una belleza superiores a la de la media. Tras

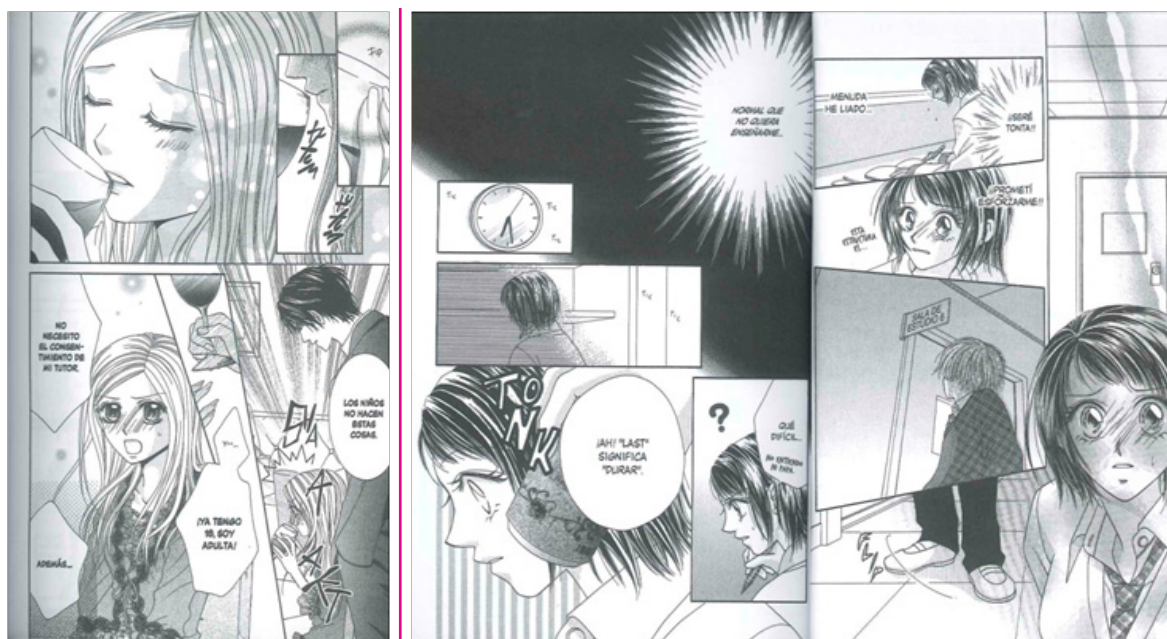


Fig. 123. De izquierda a derecha: “Chica encadenada” (2014) Ryu Yuuhi. Fuente: Ryu Yuuhi/Ivrèa y “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Ivrèa. En este último ejemplo podemos observar cómo Aina se autoinculpa por su actitud nerviosa y falta de concentración, de haber decepcionado a Shiinga y que éste haya abandonado secamente la sala de estudios.

una sesión de fotos, Uno le dice a Leo “En realidad... (...) eres un chico perfecto” y en su monólogo interior, en el que hace partícipe a los lectores relejará la idealización y el temor asociado a la misma “Así es... alguien como yo no va contigo. La mejor será que me aleje”. Según Erich Fromm, este tipo de amor idolátrico tiene como característica esencial lo “intenso y precipitado de la experiencia amorosa (...) suele describirse como el verdadero y grande amor; pero (...) sólo demuestra el vacío y la desesperación del idólatra” (2007, p. 133). Relacionado con esto, “¡Aleluya demonio!” y “Vanilla Beans Love Pink” de Kamaro Kikuchi presentan en primer término a sus heroínas sumidas en este amor idolátrico por dos personajes que se descubren como los villanos de la historia. En el primer caso, se descubre que el estudiante modelo del que Kaede está enamorada es en realidad el siniestro personaje que ha estado agrediendo a los buenos estudiantes del centro (fig. 124). En el segundo relato, la joven Tamiko es engañada por su chico ideal cuando éste la lleva a una encerrona en la que pretende obligarla a posar en fotos obscenas de ella con unos amigos (fig. 125).

Otra de las claves esenciales identificadas dentro del enamoramiento es la existencia de sentimientos ambivalentes. Esta concepción tiene que ver con lo que algunos autores como Helen Fisher (2004) han identificado como el “dulce tormento”. Este concepto alude al placer que produce la insatisfacción de la obtención del amor deseado porque permite experimentar de manera continuada un grado de excitación elevado ante la posibilidad de obtener aquello que se desea. Se trata de una suspensión del deseo y de la generación de un estado de necesidad donde la carencia es identificada como algo grato porque existe una promesa de recompensa cuando el sujeto se reencuentra con el objeto de deseo. Se trata, en definitiva, del gusto por los obstáculos en el enamoramiento (Herrera, 2011).

En el caso de los relatos amorosos analizados, las adversidades ocurren desde diferentes ángulos pero acaban trascendiendo la diégesis, influyendo en la percepción misma del consumidor del relato. Las dificultades que aparecen para que la pareja esté unida sobrepasan los límites del papel y funciona como resorte de “dulce tormento” en el consumo. La ficción, en tanto que espacio protegido por el efecto del “como si” (Casacuberta, 2000), genera un estado de necesidad y ansiedad en la consumidora que ansía que los personajes estén juntos y que desea consumir más de lo que se le da. Algunos comentarios dentro de los foros que aparecen en las webs de *scanlation* pueden probar cómo las consumidoras responden afectivamente a las historias. En el caso de *Romance modelo* (2011), por ejemplo, se lee como un usuario/a del foro de la web mangafox.me escribe “Pensé que Leo era adorable y muy dulce y realmente me hubiera gustado leer más... Fue demasiado corto¹⁸⁹”; otro usuario/a acerca de *Vecinos*

189 I thought Leo was adorable and very sweet and I really would have liked to read more..It was too short (t.d.a). Comentario dejado en el foro de Koakuma Lion en la página de mangafox.me por el usuario/a antoniam el 17-3-2012a las 5:35 pm. Recuperado de <http://forums.mangafox.me/threads/245696-Leo-is-soooo-hot-and-cute> (última fecha de consulta 24/08/2015).

← Sentido de lectura



Fig. 124. “¡Aleluya demonio!” (2009) Kamaro Kikuchi. Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

← Sentido de lectura



Fig. 125. “Vanilla Beams Love Pink” (2009) Kamaro Kikuchi Fuente: Kamaro Kikuchi/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

y *amantes* (2011) escribirá “Me encantaría tener más shoujo mangas como este ^q^ ¡super mono!”¹⁹⁰.

El juego de seducción en el proceso de enamoramiento es algo que también puede observarse con cierta facilidad en el contenido de las historias analizadas. Un relato en que el cambio físico como mejora del atractivo aparece como eje fundamental del conflicto amoroso entre los protagonistas es “Espera a que me enamore” (2009) de Ako Shimaki. El chico cambia literalmente el aspecto de la chica haciéndola más atractiva y logrando que obtenga una mayor seguridad en sí misma. No es el único ejemplo. En la truculenta historia de “Flores sangrientas” (2009) de Hina Sakurada, la joven Saeki se viste de manera atractiva para poder captar la atención del profesor Enjo del que está enamorada. Sin embargo, en este relato, a diferencia del anterior, el aderezo en la chica no es premiado con el amor correspondido sino reprendido por el profesor¹⁹¹ que ve en la actitud de la joven un intento por parecer adulta cuando está claro que no lo es. Por otra parte, en “Chiki Chiki Banana” (2008) de Mayumi Yokoyama, destacan dos aspectos esenciales con respecto a la potenciación del atractivo físico propio. La erotización de la juventud y la búsqueda de una maestría sexual —como recurso para atraer y retener al ser querido— suponen los dos aspectos sobre los que se desarrolla toda la trama argumental. “Chiki Chiki Banana” especifica claramente ese estado liminal de la adolescencia donde enfrentarse al primer acto sexual supone tanto atracción como un proceso traumático. Como ocurre con las obras de Yokoyama, los aspectos complejos asociados al despertar sexual son tratados de manera cómica. La aparición de escenas sexuales en el *shōjo manga* no ocurre hasta 1970 cuando algunas de las autoras del *grupo de las del 24* las incluyen en sus historias. A partir de entonces, y muy especialmente en la década de los 90, el sexo y la sexualidad serán temas frecuentes en muchos relatos *shōjo* (vid. Prough, 2011, p. 111). La juventud sumada a la cultura de la monería (*kawaii*), el materialismo y la sexualidad se han destacado como motores del consumo en la sociedad (Prough, 2011, pp. 110-134). Así, en “Chiki Chiki Banana” se aprecia cómo los preparativos para la primera vez con sus respectivas parejas conllevan para las protagonistas el consumo de lencería así como la preparación de un viaje especial para que sea esa noche cuando tenga lugar el acto sexual primerizo.

La conexión entre consumo de bienes materiales y amor no es algo nuevo y ya se ha venido señalando desde la postura crítica de Erich Fromm o Eva Illouz. Como se discutirá en subsiguientes apartados articula todo el proceso de consumo de la narrativa amorosa. Enlazando precisamente con esto, podemos conectar la característica de la búsqueda de espacios y situaciones de fuerte activación fisiológica para fomentar

190 I would love to get more shoujo mangas like this ^q^ super cute! (t.d.a.) Comentario dejado por usuario Miyuchi♡ el 1/05/2013a las 10:23 am. Recuperado de <http://forums.mangafox.me/threads/265082-uwaah-!!!-so-every-huy-in-the-house-gets-a-love-story-LOOVE-IT-!!!> (Última fecha de consulta 25/08/2015).

191 El profesor Enjo afirma tajantemente ante la cara de estupor de Saeki: “Deja de comportarte como la mujer que no eres. Con esas pintas estás pidiendo a gritos que te ataquen”.

el enamoramiento. La base biológica de este punto estriba, según señala Carlos Yela (2002), en que los contextos donde activación química del organismo es más poderosa motiva más fácilmente la acción, es decir, impulsa en este caso a las prácticas amorosas. Este principio explica, en parte, porqué son frecuentes los amores de verano o por qué los sujetos son más propensos a romper el hielo cuando no se encuentran en un contexto conocido o habitual. Dentro de la lógica capitalista del amor es también lo que, desde el punto de vista del mercado, hace mantener viva la pasión. Los cruceros, ir al parque de atracciones (como ocurre en “Perfect Partner”), participar en el festival escolar (como se aprecia en “Red Hot” o “Ella y él” o “Fetichismo por los fantasmas”) o acudir a una cafetería selecta (“Placer a la carta”) son sólo algunas formas de este tipo de novedad. Deteniéndonos en un nivel más microscópico en este punto, los orígenes de muchas historias presentes en los *shōjo manga* analizados parten precisamente de una transgresión de la rutina y la cotidianeidad. En “Durmiendo entre lobos” la protagonista se muda de casa y lo mismo ocurre en “Vecinos y amantes” donde cada episodio consiste en la llegada de un nuevo inquilino a una desvencijada casa de huéspedes. En “Línea contigua de novios” la protagonista huye de una cita concertada de matrimonio. “Hotel Pavo Real” tiene como trasfondo un *love hotel*¹⁹² algo que se repetirá en “Dok!n” y que se aleja del habitual contexto escolar. En “Quiero estar atada a ti” la acción se desarrolla en un hotel de lujo mientras que en “El Spa del amor” la ambientación sitúa la historia de los enamorados en un hotel aislado con baños termales a la manera tradicional japonesa, descentrando la historia del contexto urbanita habitual a un espacio rural. Tanto en “Liándose en la cafetería” como en “Placer a la carta” o “Trance Kiss” y “Trouble Kiss” de Nana Shiiba las protagonistas trabajan a media jornada en una pequeña y selecta cafetería con arquitectura occidental.

Los sujetos y por ende, los personajes que se encuentran envueltos en el proceso de enamoramiento suelen emplear el lenguaje no verbal para atraer o mostrar su interés en el otro sujeto. A esta tendencia cabría sumar el uso de un lenguaje ambiguo y juguetón, conocido vulgarmente como *tonto*. En tanto el cómic es un medio verbo-icónico, ambas cuestiones son visibles. El *manga* para chicas es un tipo de narración enfocada en la subjetividad del personaje protagónico, por lo general, femenino. Debido a esto, muchos de los sentimientos del personaje son articulados en un discurso textual paralelo a la acción que los personajes viven en la historia y que es vista por el lector. El hecho de que sólo el lector sea conocedor real de los sentimientos de al menos uno de los personajes hace que las expresiones faciales cobren una especial relevancia.

Ya desde las imágenes iniciales de cada historia la postura de los personajes y sus caras captan el interés de la mirada del lector potencial y funcionan también en la diégesis modificando la percepción de los personajes de la historia.

Las distintas posturas que los personajes presentan advierten del interés que

192 Los *love hotels* japoneses son hoteles donde la pareja que lo desee puede alquilar una habitación por horas para practicar sexo de manera discreta.

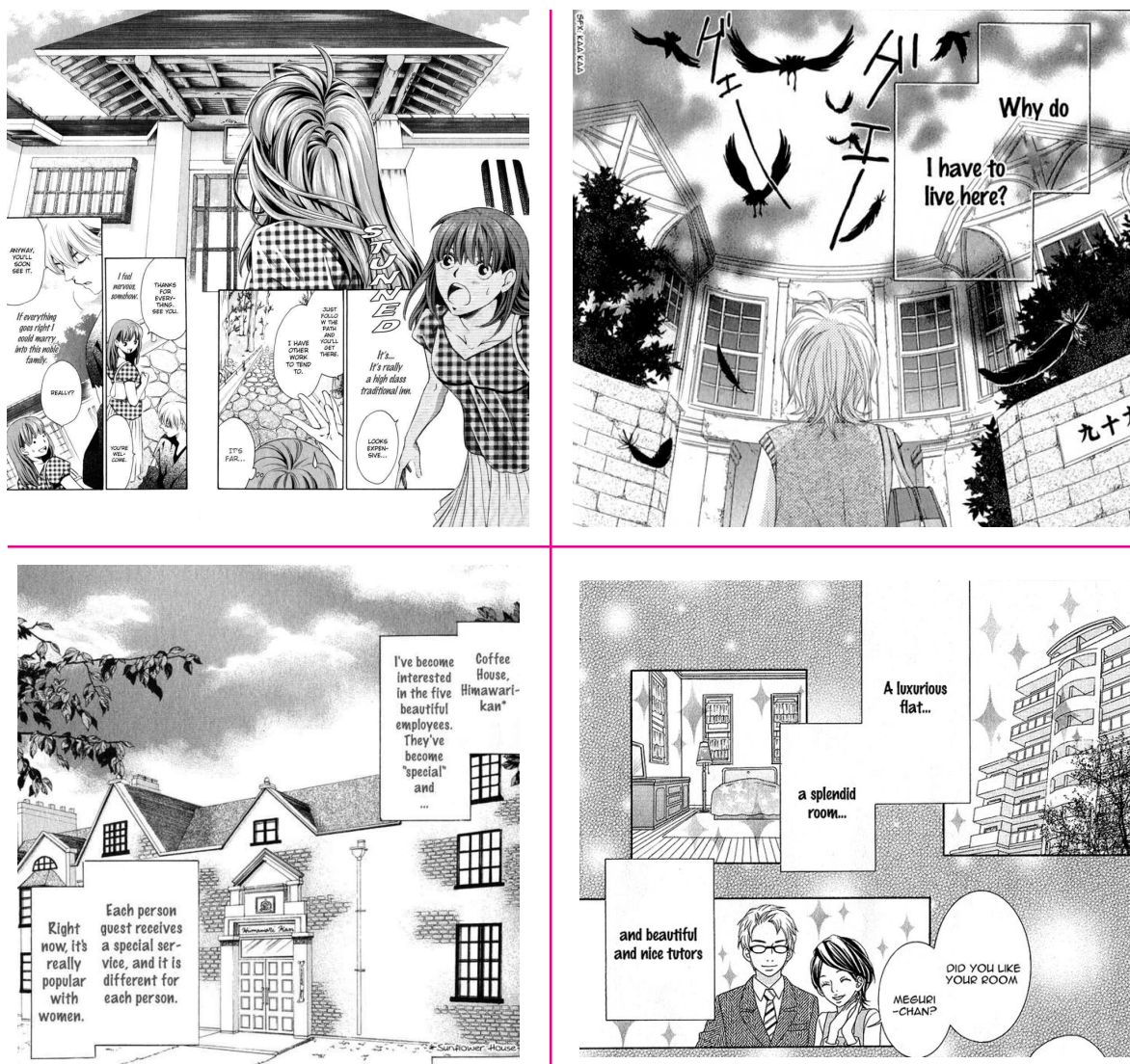


Fig. 126. Arriba de izquierda a derecha: Detalle de página en n"El Spa del amor" (2009) de Ako Shimaki; "Vecinos y amantes" (2011) Nana Shiiba. Abajo de izquierda a derecha: "Placer a la carta" (2008) Kaede Ibuki; "Durmiendo entre lobos" (2012) Nana Shiiba. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan y Nana Shiiba/Shogakukan // Kaede Ibuki/Shogakukan y Nana Shiiba/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

pueden tener los unos por los otros, desde el cuidado y cariño hasta la expresión del deseo erótico, como se aprecia en la portada de *Profe Sensual* (vid. fig. 128). La respuesta con sonrisas y lágrimas ante acciones concretas (fig. 129) también resultan elementos esenciales en la correspondencia constructiva de la idea del enamoramiento. Enamorarse supone, según la construcción manifiesta en los relatos, algo que hace reír y llorar a partes iguales, que hace feliz pero también puede despertar la tristeza o incluso sorprender.

Las expresiones juguetonas que se reflejan en las charlas de enamorados, o de sujetos insertos en procesos de enamoramiento aparecen cargadas de segundos significados. El hecho de que las palabras no sean claras entre los individuos en proceso de enamoramiento tiene que ver, por un lado, con la sobredimensión de los sentimientos y emociones vividas. Esto provoca segundas e incluso terceras lecturas sobre cuestiones que quizá serían mucho más simples¹⁹³. Por otro lado, Helen Fisher (2007), identifica como claves las charlas de enamorados y cómo los tonos de voz se tornan más suaves y acariciantes en este proceso de acercamiento de los sujetos. Pero ¿cómo puede presentarse este tipo de suavidad de las palabras entre los personajes de las historias analizadas? Por un lado, encontramos el contenido lingüístico en sí, lo que se dicen los personajes. Por ejemplo, en la siguiente imagen vemos cómo el vampiro de “Bloody Honey” piropea a la protagonista femenina (fig. 130)

Tras besarla en la frente, el chico afirma “Buenos días. Hoy también estás preciosa”. El contenido del mensaje es claro. Pero ¿es posible percibir el tono en que las palabras son pronunciadas? En este punto entran en juego tanto el adiestramiento en la lectura de *manga* (y de consumo de cultura japonesa, especialmente de animación) como las imágenes que rodean al texto. En una revisión más ajustada de lo que se ve, apreciamos que el globo de texto aparece flotando sobre la imagen del joven, por debajo de su rostro, lo que puede sugerir un tono de voz bajo y grave. La boca del chico no se abre completamente y sonríe mientras mira de frente a la chica, pero también a la lectora. El contorno del globo de texto es suave, fino y perfilado de manera irregular, sin formar un óvalo perfecto. Todas estas características sutiles ayudan a configurar una idea del tono de voz del joven que nos confirma la siguiente viñeta en la página siguiente (vid. fig. 130). En ella vemos a la chica, sonrojándose exageradamente, contenida en una viñeta irregular, descolocada con respecto al resto de la página (torcida e incompleta) sobre la que encontramos el barbarismo *blush* (sonrojo) que refuerza lo que ya observamos de manera evidente: el rubor de la joven chica sorprendida por la lisonja. Como afirma Helen Fisher, “las mejores aperturas son los cumplidos o las preguntas, ya que ambas demandan respuesta. Más aún, lo que se dice muchas veces importa menos que cómo

193 Aunque no se trate de un ejemplo específico de manga, remitimos aquí a la página reproducida de Croqueta y empanadilla 2 (2014) de Ana Oncina (fig. 86) donde se lee cómo el personaje femenino de Empanadilla somete a juicio el silencio de su pareja, Croqueta imaginándose que le ocurre algo. La autora, en un giro cómico presenta el pensamiento de Croqueta que no recuerda si ha de ir al dentista esa semana o la siguiente.



Fig. 127. Portadas y primeras imágenes de algunos relatos analizados. Arriba de izquierda a derecha: 4 formas de ligar (2010) Mayumi Yokoyama; "Amor a segunda vista" (2010) Ako Shimaki; "El Spa del amor" (2009) Ako Shimaki. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan y Ako Shimaki/Shogakukan (Recuperado de <http://www.mangafox.me>).

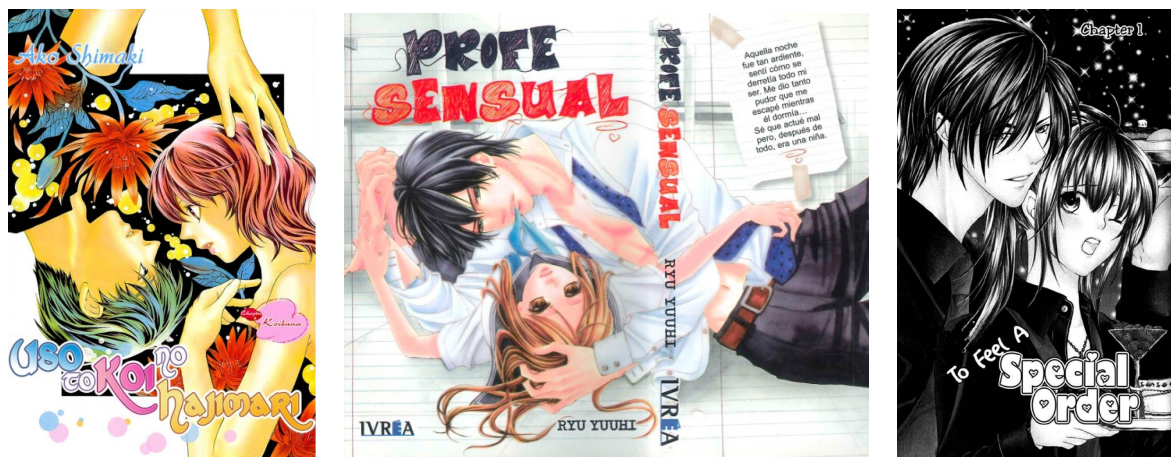


Fig. 128. De izquierda a derecha: "El origen de la mentira y del amor" (2009) Ako Shimaki; Profe sensual (2014) Ryu Yuuhi; "Placer a la carta" (2008) Kaede Ibuki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)// Ryu Yuuhi/Ivrèa/Shogakukan // Kaede Ibuki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)



Fig. 129. "Hasta que se derrita el chocolate" (2011) Mio Mamura. En la imagen se observa cómo el chico pasa de un estado de confusión a un abrazo y posterior estado de felicidad. Ella pasa de la sorpresa a la risa compartida entre ambos. La imagen final de la pareja, como siempre, corresponde a una postal idílica entre ambos a punto de besarse. Fuente: Mio Mamura/Shogakukan/Ivrèa.



Fig. 130. "Bloody Honey" (2012) Rina Yagami. Fuente: Rina Yagami/Shogakukan/Ivrèa.

se dice” (2007, p. 25). En este sentido, el discurso refuerza lo que el texto lingüístico explicita en su contenido semántico.

La atención selectiva y la ausencia de control voluntario en los sentimientos propios también tienen su reflejo en los relatos analizados de nuestro corpus. La atención selectiva tiene que ver con cómo, durante el proceso de enamoramiento, todo gira alrededor del ser sobre el que se deposita el amor. De este modo, los protagonistas marcan objetivos centrados en la felicidad de la otra parte. Por ejemplo, en “El sonido del verano” (2011) de Aya Oda, la protagonista femenina despliega una serie de estrategias para convencer a su novio de que vuelva a practicar el deporte que más le gusta, el béisbol. En “Princesa posesiva” Nachi, el chico, se esfuerza por conseguir todos los objetivos que Hime le propone, como nadar los 100 metros estilo libre sin saber nadar. Por su lado, Hime es incapaz de expresar sus sentimientos adecuadamente y se comporta impulsivamente al robarle un beso a Nachi mientras entrena en la piscina.

Mientras, “En mi amargura y tu dulzura” de Mio Mamura, se unen tanto la atención selectiva como la demostración de características socialmente deseables. En esta historia, la autora presenta a Touko, una chica que parece tranquila pero que a pesar de la fachada de independiente quiere saberlo todo de su pareja y tenerlo siempre a su lado. La joven protagonista afirma en una viñeta que “...si me conocieran realmente, se alejarían de mí”. La verdad que se irá descubriendo con el paso de las páginas es que Touko realmente es una joven celosa y posesiva a la que un novio anterior abandonó por esas cualidades aparentemente negativas en una chica. Coral Herrera señala que “el autosacrificio es (...) la norma social que logra que la gente olvide sus propios derechos e intereses” (2010, p. 233). Touko es capaz de reprimir estas características de su personalidad para poder agradar a los demás, incluso con Aoi, el chico que insistentemente le pide salir página tras página. Cuando ella comienza a ser consciente de los sentimientos que empiezan a nacer en su interior (afirmará “Así ya no... Podré evitar enamorarme de él”) accede a tener una cita más formal con el chico en Nochevieja pero, en un desafortunado encuentro con unos amigos de Aoi, los temores a ser rechazada de nuevo por ser una chica celosa afloran. Tras el conflicto, Touko logrará exponer atropelladamente la situación a Aoi:

TOUKO: ¡En realidad me molesta!

AOI: ¿Eh?

TOUKO: Me molesta... que hables con otras chicas o que os enviéis mensajes. Quiero que seas sólo para mí. En realidad no soy nada tranquila. Soy una pesada. Por eso...

AOI: haa... ¿Sabes...? Si me lo dice la mujer que quiero no es molestia. Al contrario, me alegra.

Lo curioso del giro que toma la trama en las páginas finales de “Mi amargura y tu dulzura” es que convierte un comportamiento aparentemente negativo como son los celos controladores (saber dónde está el ser querido, con quién está, si hay peligro de

que se enamore de otros...) en algo positivo. La idea final es que los celos son sinónimo de amor y eso es motivo de orgullo para aquél que es depositario de dicho amor. Esto mismo aparecerá en “Romance modelo”, primero con la protagonista hacia otras chicas y después con Leo, el chico, hacia el jefe de su agencia de modelos al que ve como una amenaza para su relación. Coral Herrera señala que

El amor nos hace sentir poderosos cuando es recíproco, pero nos puede hacer sentir muy subyugados si no es correspondido. El amor no correspondido mina la autoestima, crea un sentimiento de impotencia, es doloroso y nos hace sentir pequeños; una vez que hemos sido rechazados sentimos haber *fracasado* en el cortejo, y damos la batalla por perdida... (2010, p. 205).

El desvelamiento o la ocultación de ciertas conductas deseables o indeseables tienen una relación causal directa con el bienestar propio en el amor del que nos habla Coral Herrera. Para obtener el reconocimiento del otro y sancionar el amor mutuo es necesario atender a esas conductas socialmente aceptables como la simpatía o la generosidad. Por ejemplo, en “Liándose en la cafetería” (2012) de Mie Washio, su protagonista femenina, Hatsuyuki, intenta acomodar su problemático carácter a su trabajo de cara al público en una cafetería. En el pasado era una chica conflictiva de instituto y ocasionalmente surgirán conflictos por su carácter arisco, hecho que será censurado por el serio camarero Misawa, por el que Hatsuyuki siente un afecto especial. Otro aspecto que llama la atención es que en ambos casos son las chicas las que tienen el comportamiento inadecuado que debe reconducirse. A pesar de que ambas obras están creadas por autoras femeninas, el trasfondo mostrado se sustenta claramente en valores patriarcales que convierten a los chicos en los modelos a seguir teniendo las chicas que madurar y cambiar su actitud frente a los conflictos del corazón. En este punto, se puede coincidir con Coral Herrero en que el amor no es igual para hombres que para mujeres y su representación normativa tampoco. A la mujer se le exige mucho más, porque, si bien se aspira a que tenga carácter, ha de ser lo suficientemente sumisa como para parecer vulnerable y atractiva. No todas las obras muestran manifiestamente esta cuestión, pero sí muchas. Como ocurre en “Flores sangrientas”, donde la protagonista Kako Saeki pierde completamente el control sobre sus emociones por el profesor de arte Enjo, al que acabará golpeando cuando éste le recrimina que la vestimenta adulta que lleva sólo puede conllevarle problemas. También, en un momento de la historia, cuando Saeki descubre que el profesor está comprometido con una compañera de instituto, ésta incluso llegará a imaginar que lanza a la prometida por una ventana para poder, al fin, conquistar al profesor. Aunque el caso de “Flores sangrientas” aparece como exagerado, ilustra bastante bien esos ideales extremos de necesidad absoluta y extrema por el otro que fomenta el amor romántico. Los valores presentes en el ideal romántico del amor suponen el enaltecimiento de las virtudes del otro por encima de cualquier otra cosa, incluso del orgullo o valor propio.

Finalmente, quedan por señalar dos de los aspectos que Yela (2002) y Herrera (2010) han apuntado como fundamentos básicos del reconocimiento del enamoramiento. La acentuación de los gustos comunes entre personajes y las auto-revelaciones profundas. El primero de ellos aparece en varios relatos en pequeños aspectos que finalmente trascienden como hilo conductor de la historia. Por ejemplo, en “Un chocoholic” (2012) de Rina Yagami la protagonista, adicta al chocolate come de una caja de bombones que encuentra en la sala del consejo estudiantil al que pertenece. Se descubre que los bombones estaban fabricados con un chocolate muy selecto y caro que pertenecían al presidente del consejo, el coprotagonista de la historia. Como *pago* por la deuda del chocolate, el chico pedirá a la chica que se haga pasar por su novia. Realmente, todo obedece al plan del presidente al que no le gusta el chocolate pero que busca con ese nexo una oportunidad para poder acercarse a la chica y pedirle salir formalmente. En un sentido mucho más cómico e hilarante, uno de los chicos de “Chiki Chiki Banana” (2008) buscará desesperadamente estar a la altura de su chica que parece una experta en temas sexuales. No obstante, se descubrirá que ninguno de los dos es experto. La situación acabará por normalizarse y ambos personajes vivirán su primera experiencia de una manera más natural y sencilla.

Otro caso de búsqueda de gustos comunes evidente se da en “Twitteando mi #amor” donde el chico comienza a usar la conocida red social para poder conversar con la protagonista Reona, si bien ella cree que es con otro chico con quien *twittea*. Lo cierto es, que aunque la búsqueda de los gustos y opiniones comunes no lleguen a prosperar en un sentido literal, ofrecen un resultado mejor: hace que los jóvenes acaben más unidos y acepten mejor las posibles diferencias que puedan tener. Por tanto, el resultado, con independencia de que exista o no una proximidad evidente entre los puntos de vista de los personajes es siempre positivo.

Las auto-revelaciones profundas en las historias observadas en los *shōjo manga* vienen caracterizadas por el paso de una concepción infantil de los sentimientos a una visión más adulta. Esto no quiere decir que los argumentos de las historias estén todos basados en la transición de niña a mujer sino que todas las historias tienen en algún punto una toma de conciencia de la situación verdadera que potencia la intimidad de la pareja. Robert J. Sternberg postuló en su texto *The New Psychology of Love* (2006) una interesante teoría acerca de la comprensión del amor en un modelo triangular basado en la intimidad, la pasión y el compromiso. Para el psicólogo, la combinación de los tres vértices de este “triángulo del amor” (Sternberg, 2006) daba como resultado una taxonomía amorosa de ocho categorías. Dichas categorías son: la inexistencia de amor, la amistad, el amor ciego, el amor vacío, el amor romántico, el amor compañero, el amor fatuo y el amor consumado (*vid.* Tabla 9). El último punto que se considera clave para el enamoramiento conecta con las identificaciones de Sternberg como amor romántico y amor consumado. En la primera, tendrían cabida la intimidad y la pasión aunque no el compromiso. En la segunda, por el contrario, los tres vértices del triángulo quedarían

cubiertos, esto es, el amor completo sería aquél en el que se dan por igual intimidad, pasión y compromiso. En “Chica pura y casta” (2014) de Ryu Yuuhi, por ejemplo, puede aplicarse el modelo de Sternberg y observar cómo al final de la historia, el amor entre los personajes ha desembocado en un alto grado de intimidad (ambos han compartido la pesada carga de una maldición y de un pasado oscuro), en una evidente pasión (visible durante los múltiples encuentros eróticos que tiene la pareja) y por último en un compromiso. George, el chico protagonista, *amenaza* a la chica “No te perdonaré nunca... si tienes hijos con otro hombre”. La frase evidencia un pacto a largo plazo entre ambas partes porque si bien la chica no le contesta, anteriormente ha declarado su amor por el chico.

4.1.1.3. El desenlace físico.

El desenlace o final de la historia es la conclusión de la misma. En esta parte de la narración, el arco de transformación de los personajes se cierra, no son los mismos que empezaron la historia. Se trata de la parte final del relato y en él se concentra el clímax narrativo de la historia de la trama principal y la conclusión del mismo, el cierre del relato. En lo que respecta a nuestro trabajo de investigación, el universo del amor y el enamoramiento que se describen en los *shōjo manga* analizados, se caracterizan por hacer coincidir el clímax narrativo con el momento de mayor unión entre los personajes. Esta unión, que puede ser tanto física como mental, coincide, con momentos de expresión fisiológica muy poderosos que, bajo nuestra óptica, refuerzan las emociones transmitidas y percibidas a través del relato y ayuda a consolidar la percepción del punto álgido del enamoramiento. En cierto modo se trata de un trabajo de ida y vuelta. El ojo percibe pero también hace sentir al resto de órganos. Edward Hall, en su libro *La dimensión oculta* (2003) señala que “las experiencias espaciales, visuales y táctiles están tan entrelazadas que no es posible separarlas” (p. 79). Los receptores sensoriales de los viso-lectores de cómic se activan al consumir un relato, igual que se activan para relacionarse con otros elementos de su contexto o realidad más inmediata. La activación fisiológica hace que las respuestas cognitivas sean más poderosas porque van asociadas a experiencias y esto puede provocar, quizá, que la impronta que queda sellada en el imaginario individual y el colectivo fije que el amor debe mantenerse en un estado perpetuo de bienestar y pasión eterna. Con respecto a esto, el sociólogo Franceso Alberoni escribe en *Amor y enamoramiento* (1979) que “cuando en las fábulas se dice «y luego vivieron felices y contentos» el silencio no sólo marca el regreso de lo cotidiano, el final de la tensión y, por lo tanto, del pathos. No, ese silencio suprime también la aparición del dilema” (p. 34). Según la postura de Alberoni, como es ante los dilemas y problemas que el amor se visibiliza, en el relato del cómic, una vez que están superados sólo resta el instante placentero tras el clímax en el que la pareja por

TIPO DE AMOR	INTIMIDAD	PASIÓN	COMPROMISO
Inexistencia de amor	No	No	No
Amistad	Sí	No	No
El amor ciego	No	Sí	No
Amor vacío	No	No	Sí
Amor romántico	Sí	Sí	No
Amor compañero	Sí	No	Sí
Amor fatuo	No	Sí	Sí
Amor consumado	Sí	Sí	Sí

Tabla 9. Tipos de amor según el modelo triangular de Robert Sternberg. Fuente: Elaboración propia basado en el modelo de Sternberg.

fin ha sido unida y redimida de todo el proceso anterior. Al suprimirse los conflictos, la historia de amor concluye, presuponiendo una suspensión del enamoramiento para siempre.

En términos de construcción social del ideal amoroso, la importancia del desenlace del relato tiene que ver con el proceso de reconocimiento de las partes implicadas en el idilio romántico. Helen Fisher considera la fase final del proceso de seducción de hombres y mujeres, el momento de sincronía física total (*vid.* Fisher, 2007, p. 26-27). De un modo parecido, la culminación física y conexión sentimental que los protagonistas viven en el desenlace de la historia corona también el proceso de seducción que el relato tiene con el lector. Los personajes, en el final de la historia, terminan siendo conscientes de sus propios sentimientos, pero este reconocimiento ha de ser dual. Es decir, la pareja debe reafirmarse mutuamente. Según Eva Illouz esta forma de reconocimiento supone generar y adquirir valor para la pareja. Esto es, se identifica el objeto de deseo, el ser amado, y en este proceso se le da un valor incalculable a esa persona y se hace público. Según Illouz, “el amor brinda un anclaje firme para el reconocimiento, la percepción y la construcción del valor propio en una era en la que el valor social es incierto y se encuentra sujeto a un proceso constante de negociación” (2012, pp. 160-161). Esta renegociación del valor del sujeto amado es en nuestras sociedades actuales, según Illouz, constante porque “el amor pasa a ser el terreno de la inseguridad y la incertidumbre ontológicas por excelencia *al mismo tiempo* que se convierte en uno de los principales ámbitos para la experiencia (y la demanda) de reconocimiento” (2012, p. 164). Según esto, el amor vuelve a participar de manera extraña y paradójica en la vida del sujeto ya que lo sumerge en mares de fragilidad a causa del amor pero la única forma de salir de esta suerte de inseguridad, de lograr la validación y reafirmación es, precisamente, mediante el amor.

En este sentido, todas las historias tienen en sus desenlaces momentos de reconocimiento de la pareja o al menos de los sentimientos de los protagonistas. La visualización de esta emotividad, no obstante, se encuentra ligada al grado de identificación que se haya establecido entre lector/a y protagonistas. Por ejemplo, en el caso de las historias contenidas en *¡Aleluya demonio!* mucho más ligeras e deserotizadas, el reconocimiento sólo llega mediante la palabra. En el segundo episodio, “¡Aleluya Demonio! Returns”, parte de esta confirmación aparece al final del relato cuando Kuroba —el chico—, al salvar a Kaede —la chica— amenaza al agresor diciéndole “No toques a mi chica”. Sin embargo, aquellas historias en las que el contacto físico de los personajes se convierte en más íntimo, el final de la historia, donde se incluiría tanto el clímax de la trama principal como el desenlace del argumento, suele fomentar las imágenes idílicas de postal (fig. 131). Siguiendo la argumentación de Eva Illouz (2009), se trataría de esa especie de “instantánea simbólica” (p. 22) que cristaliza como forma representacional del enamoramiento. Con esto, el hecho de que la pareja en el final del relato aparezca junta, abrazada, besándose o en la cama, supone una poderosa

forma de fijación del ideal amoroso. La asociación entre felicidad y momentos de unión se asienta sólidamente en el ideal amoroso romántico que es, además, sustentado y retroalimentado por estas construcciones mediáticas.

En términos del lenguaje del cómic, existe un predominio de la relación imagen-texto dual (reiterativa) en las escenas de desenlace amoroso dentro de los casos de *shōjo manga* estudiados. Esto refuerza las construcciones típicas del amor romántico como un amor predestinado y perpetuo. En el relato “Un Chocoholic” (2011) de Rina Yagami, por ejemplo, se aprecia a doble página la declaración de amor del chico a la chica: “Siempre me has gustado... ¿Quieres ser mi novia de verdad... Hibari Sato?” La declaración se sella con un “Sí” de la chica y un inminente beso sobre el que se lee “Él es un bombón de primera calidad... Si lo pruebas verás que es tan dulce que te derrites... Si dejas que te susurre al oído... ya no podrás escapar...”. La reiteración del carácter especial del otro viene marcada aquí con la identificación con un producto de lujo “un bombón de primera calidad”. Otro ejemplo de montaje dual entre palabra e imagen que reitera los valores específicos del enamoramiento-amor romántico, aparece en “Ready, Steady, Go!” dentro de *4 amores adictivos* (2008) de Mayumi Yokoyama. Cuando los protagonistas finalmente declaran sus sentimientos se besan y la imagen inunda toda la página. En la viñeta siguiente se observa al chico y la chica abrazados y sobre ellos los pensamientos de ella se manifiestan “Quiero que estemos siempre juntos... para siempre”. En otra obra de Yokoyama, “Dok!n”, la protagonista también reafirma el carácter eterno que desea tener con el chico en el que deposita su afecto. “No quiero separarme de él ni por un instante. Quiero estar siempre a su lado”. El sentido de suspensión y eternidad que el amor adquiere en la utopía romántica resulta fundamental, como habíamos señalado. Lo curioso del asunto es que, el sistema capitalista mediante las representaciones hegemónicas del amor romántico aspira a fomentar este tipo de aporía, de la eternidad del amor, a pesar de que no es nada rentable para sus objetivos. Si el amor fuera eterno y estático la dinámica de la producción deseante, como veremos en los siguientes apartados, se vería deslegitimada y finalmente, sería destruida. Es decir, la dinámica de consumo capitalista que es, al final, parte fundamental del sustento del ideal amoroso, dejaría de estar operativa. Para consumir es necesario que la pareja esté activa, propensa al movimiento y el conflicto. Por este motivo, la maquinaria del poder social y capitalista procura los mecanismos necesarios para que el mantenimiento del *amor eterno* sea posible a través de visualizaciones enclavadas en actos de consumo. Esto es, se reafirma y constata que el amor sigue siendo verdadero y eterno reproduciendo los comportamientos o conductas que llevan a generar las postales idílicas de carácter simbólico de las que nos hablaba Eva Illouz (2009). Aunque la construcción social del amor incite a la formación de la pareja, lo que parece subyacer en las estrategias de confirmación de la unión amorosa es precisamente una melancolía continua por el estado naciente del enamoramiento. La idea es que no se avanza más allá de la culminación, del reconocimiento y aceptación mutua de los sentimientos. Esto



Fig. 131. Escenas finales donde aparece la importancia del contacto físico de la pareja. De izquierda a derecha arriba: "Wild Card" (2008) Mayumi Yokoyama; "El hombre de la capa" (2009) Ako Shimaki; "El Spa del amor" (2009) Ako Shimaki. De izquierda a derecha abajo: "Cuando me conociste yo ya no estaba" (2007) Ako Shimaki; "Lip Lock" (2010) Mayumi Yokoyama; "Compañero secreto" (2009) Ako Shimaki. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)



Inn Fiance / The End



convierte este tipo de imagen en el ideal a lograr como verdadera muestra del amor, un amor inmortal donde las dos partes desean por igual la pertenencia del uno al otro. Pero, para esta confirmación es necesaria una sanción documental y para ello no es válida cualquier instantánea. La experiencia amorosa pasa entonces por “la necesidad de controlar la expresión de los sentimientos (o sea, la asignación de reconocimiento) para no debilitar la propia posición en el vínculo” (Illouz, 2009, p. 175). Es decir, la imagen de los desenlaces en las historias analizadas funciona, en este sentido, como forma de reafirmación de la autonomía individual en la manera en que el amor no es obligado ni se impone al otro. Por este motivo, Eva Illouz afirma que la puesta en escena del acto performativo del reconocimiento amoroso ha de ser cuidadoso y medido (*cf.* 2009, p. 175). Ha de estar estudiado y encajar perfectamente en la postal simbólica que se ha consensuado como adecuada al momento.

El *telos* narrativo amoroso desemboca en un compromiso (Illouz, 2009, p. 176) que es un acto que libremente llevan a cabo las partes implicadas en la pareja, es la máxima expresión de la libertad heredera de la modernidad. A pesar de ser una libertad dirigida por los discursos hegemónicos sociales.

La obra de Kanan Minami, *Princesa posesiva* funciona como paradigma de esto mismo. Los amantes, tras haber reconocido en los dos primeros episodios sus emociones y haber incluso consumado la pasión erótica entre ambos, se enfrentan a un nuevo enjuiciamiento social que obstaculiza su amor: la diferencia de estatus entre el chico y la chica. Esto hará que, *libremente*, el joven (Nachi) decida superar los límites estudiando en una de las más prestigiosas universidades para así ser el digno depositario del amor de la chica. La última escena de la historia confirma la consecución de los objetivos de los jóvenes que, basándose únicamente en sus reglas y principios (esto es, asumiendo una libertad absoluta ante las normas sociales) han canalizado sus deseos y los han vuelto deseables a ojos de los demás en forma de compromiso y boda. Durante el oficio matrimonial, los jóvenes piden al cura que los case que modifique los votos y los una como “dueña y mascota” ante el estupor de la mirada de la madre (fig. 132). En cierto modo, el ejercicio de libertad que parece presentarse no es del todo verdadero ya que la decisión que él toma para poder estar al lado de su amada prácticamente es una imposición. Ha tenido que estudiar una carrera en una prestigiosa universidad para conseguir la felicidad eterna que el amor verdadero y la institución del matrimonio y el beso final parecen garantizar. Por otra parte, aunque se presuma el acto de libertad, los personajes han pasado por el acondicionamiento normativo del matrimonio como forma de regulación del amor pasional, como desenlace *lógico* al enamoramiento y final de la historia. En definitiva, no encontramos que la forma de resistencia que aparentemente se articulaba en la relación peculiar entre Nachi y Hime sea verdadera ya que, aunque como “mascota y dueña”, ambos han institucionalizado su amor a través del matrimonio.



Fig. 132. Últimas páginas de “Princesa posesiva” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

4.1.2. Progresión narrativa. El modelo del acercamiento-alejamiento de los personajes.

Podemos hablar que la arquitectura de la narración en el *shōjo manga* en los casos estudiados es altamente similar y está basada esencialmente en dos aspectos que generan y activan los conflictos en la narración y la hacen progresar: el acercamiento y alejamiento físico o emocional de los personajes inscritos en la historia. La antropóloga Helen Fisher explica en su trabajo dedicado al conocimiento del amor *¿Por qué amamos?* (2004) —y coincide en este aspecto con Denis de Rougemont (2010)—, que las complicaciones que pueden acaecer ante una unión suelen incentivar la pasión y el interés del uno por el otro. Ella llama a este proceso “frustración-atracción” (Fisher, 2004, p. 32) y el término se acopla a la perfección a la idea que pretendemos plasmar con nuestro modelo de “acercamiento-alejamiento”. Fisher situaba estas adversidades dentro los aspectos más comunes en la literatura clásica occidental como las diferencias en las clases sociales donde es evidente la dialéctica entre cercanía y lejanía que el estatus provoca. En nuestra muestra, estas distinciones de estatus se encuentran habitualmente en la separación entre caracterizaciones diferentes de los personajes como las de profesor-alumna, buen estudiante-mal estudiante, vivaz-tímida, buena chica-gamberro, gamberra-chico formal, etc. Pero, más allá de las diferencias sociales que ya suponen la ubicación de los personajes en distintos planos, el acercamiento físico, proxémico, cobra una especial relevancia dentro del relato del *shōjo*.

Realmente, el contacto físico no es algo que todas las culturas fomenten por igual, ni siquiera dos familias dentro de un mismo contexto tienen la misma apreciación por el contacto físico entre sus miembros. No sería la primera vez que alguien se encuentra con hermanos que no se tocan o padres que no se besan, al menos, no tan frecuentemente como podemos imaginar o no tan públicamente como se piensa. Dentro de las formalidades que la cultura japonesa muestra, la transgresión del contacto físico (la invasión del espacio íntimo del sujeto) cumple un factor importante en los relatos del *shōjo manga* (y de manera general en cualquier relato amoroso). Las cuestiones, que quizá pudieran pasar más desapercibidas o quedar oscurecidas por las diferencias culturales, se solucionan cuando el contacto físico entre los personajes aparece porque el contacto físico con el ser amado es algo que es universalmente deseado. El salto emocional se suele producir cuando el alumno de mayor rango o el profesor se dirigen a la protagonista pero se intensifica si ese individuo suscrito a ese estatus social superior trasgrede además los límites del espacio personal y acaba tocándola. El efecto en el lector bascula no tanto en el hecho de que se trasgredan los límites socialmente establecidos sino en el acto del contacto físico *en sí* que remite a una sensaciones concretas. El sentimiento universalmente compartido de que se toca alguien que atrae o repele. Se trata de respuestas viscerales, sobre todo si la persona que lee el relato se ha abandonado a la narración y participa de ella activamente, porque la historia se vive a través del personaje de manera vicaria.

De forma gráfica, podemos representar este esquema de la narración siguiendo un modelo circular donde el punto de partida de la acción narrativa se identificaría con el encuentro entre los personajes destinados a amarse (Ramírez, 1975). Por su parte, el desarrollo del relato conllevaría ciertos alejamientos de los personajes con respecto a sus objetos de deseo, que en función de la intensidad emocional a la que aspirase la narración se multiplicarán a lo largo de las páginas o no. El desenlace, finalmente, concluye con el reconocimiento del amor entre los personajes implicados en el relato amoroso, con independencia de que el final sea feliz o trágico. En el desenlace se encuentra el clímax, momento de máxima intensidad emocional que coincide con el beso o la aproximación física más cercana de todo el relato. En todo, caso posee la mayor carga emocional ya que supone la expresión de las emociones y sentimientos verdaderos de los personajes y un alto grado de consecución de intimidad entre ambos.

Este modelo, que ya fue definido por Juan Antonio Ramírez, queda multiplicado en el relato amoroso representado en el *shōjo manga* donde las aproximaciones y alejamientos de los personajes sirven para hacer avanzar la historia y modular la intensidad dramática (vid. Rajas, 2014, p. 57). De esta forma, el modelo gráfico que tiene lugar en el cómic amoroso japonés, sería una reiteración del anterior a lo largo de las páginas siendo la cercanía de los personajes cada vez mayor. Tal y como se describe en la fig. 134 a continuación.

Como ya sugiriéramos anteriormente, la aproximación y acercamiento de los personajes de los relatos de *shōjo manga* analizados coinciden con los puntos álgidos de la narración y han de servir para la “renovación del interés de la red de estímulos lanzados” (Rajas, 2014, p. 49). Es decir, han de proponer al lector del *shōjo* una activación si no más intensa al menos de igual fuerza emotiva.

Por ejemplo, en la obra de Nana Shiiba *Durmiendo entre lobos* (2012), esta progresión es evidente y se refuerza debido al hecho de que el personaje masculino en el inicio de la historia, no soporta a la protagonista, Meguri. La historia tiene un punto de partida inusual. La joven Meguri ha de vivir durante una temporada en casa de unos amigos de sus padres ya que éstos han tenido que irse al extranjero por motivos laborales. Meguri se encuentra ilusionada porque el hospedaje en cuestión es una mansión de lujo y sus anfitriones una pareja de lo más agradable. Sin embargo, los hijos de los propietarios de tan encantador lugar no soportan la presencia de Meguri en su casa y la desprecian, intentando que abandone el hogar. Meguri, acabará declarando la guerra (en sentido figurado) a los dos hermanos Hiyuu (el mayor) y Hakuto (que tiene la misma edad que Meguri). La estrategia de Meguri para ser aceptada por el antipático dúo es convertirse en una pieza fundamental de la familia de tal modo que los dos hermanos no tengan más remedio que aceptarla sin condiciones. En una de las subtramas, mientras Meguri está tomando un baño, Hakuto entrará en el aseo ante la atónita mirada de la chica que rápidamente sale del baño acusándole de perverso

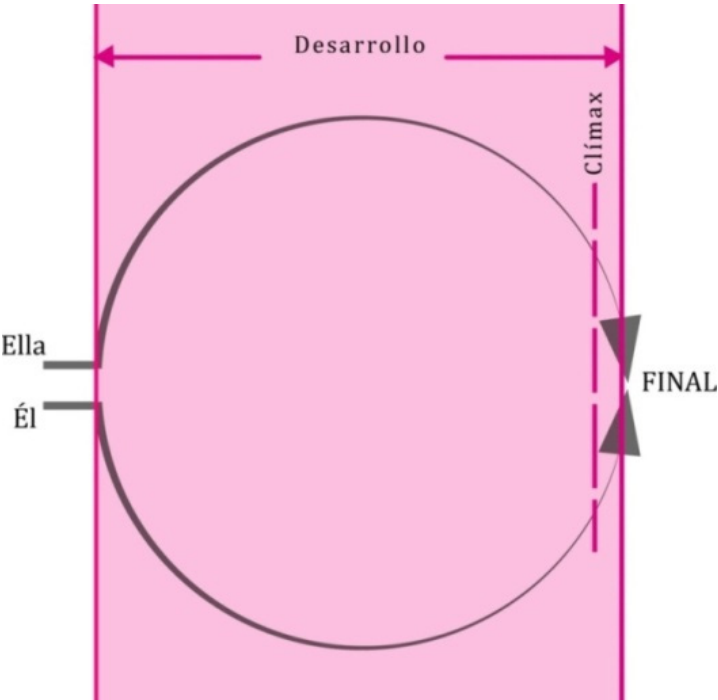


Fig. 133. Esquema narrativo del relato amoroso basado en el acercamiento de los personajes. Fuente: elaboración propia, basado en el modelo de Ramírez (1975).

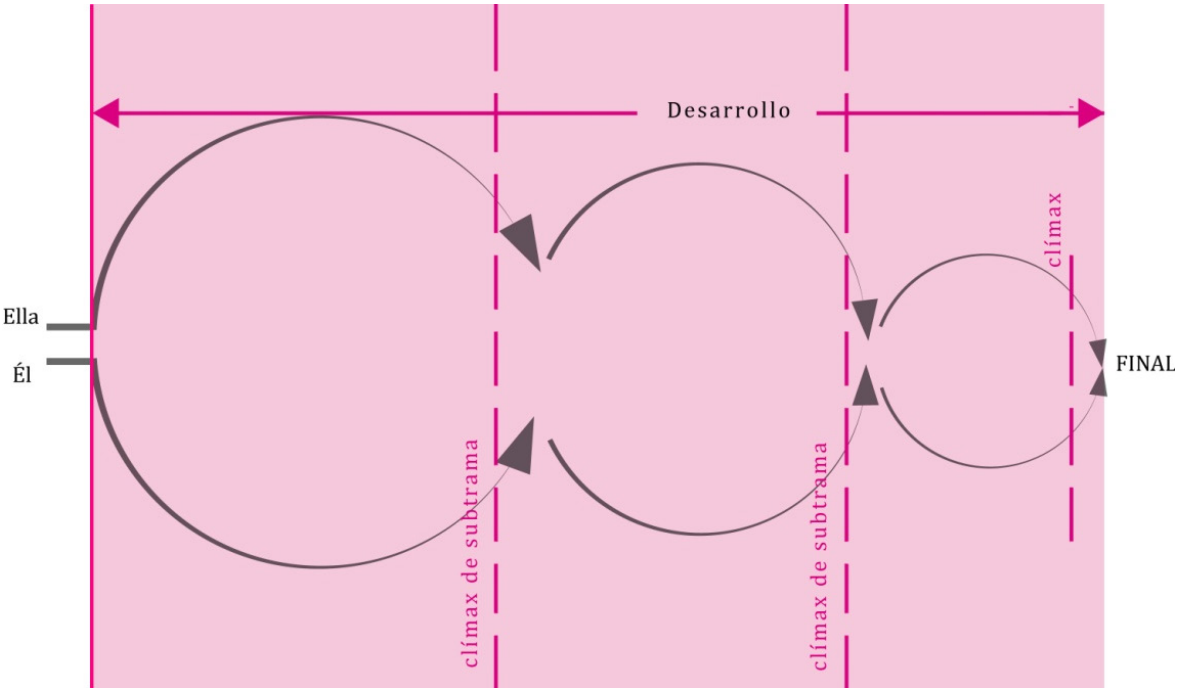


Fig. 134. Esquema narrativo del relato amoroso basado en el acercamiento-alejamiento de los personajes. Fuente: elaboración propia.

y pidiéndole que se vista, con la mala fortuna que la toalla que cubre su cuerpo cae y provoca que sea finalmente Hakuto el escandalizado ante la situación. El incidente nocturno del baño hace que Hakuto coja frío y enferme. Es en este estado febril, de fragilidad del que fuera el agresor anteriormente, donde se produce el primer contacto físico con Meguri, que empezaba a gozar de cierta superioridad con respecto al chico debilitado. Precisamente Hakuto será quien coja a la joven de la mano y la acerque a él (fig. 135).

Esta cercanía genera la expectación de un beso inminente. Sin embargo, el encanto del momento se rompe cuando Hakuto estornuda sobre Meguri, cuestión que vuelve a convertir en Hakuto en *agresor* y a Meguri en *víctima*. La escena concluye con Meguri saliendo de la casa enfadada por la actitud de Hakuto. El chico, descubrirá en la siguiente página, ante su sorpresa, que la chica le ha dejado medicamentos para tratarse la fiebre (*vid.* fig. 135).

Como se aprecia en esta secuencia, el primer clímax de subtrama se presenta bajo la forma del primer contacto físico aparentemente romántico de los personajes (por la cercanía de las bocas de ambos personajes y el rubor de la chica parece que se fueran a besar) pero también con un acercamiento emocional. Meguri parece haber desterrado su conflicto con los hermanos, al menos momentáneamente con Hakuto, a causa de su enfermedad y, por su parte, Hakuto aparece sorprendido y emocionado de que la chica le esté cuidando. En cierto modo, Meguri parece que empieza a convertirse en ese alguien realmente necesario para la vida de la familia, al menos, para el hermano menor.

El siguiente acercamiento tiene lugar apenas dos páginas después cuando un grupo de *fans* de Hakuto llaman insistentemente a la puerta de la casa para ver cómo se encuentra el joven. Meguri abrirá la puerta y observará la pesadez de las jóvenes, obsesionadas con el chico, lo que hará que la protagonista empiece a entender porqué Hakuto aborrece a las chicas y por tanto, la aborrece a ella. Cuando el grupo de chicas empieza volverse más agresivo, Hakuto intervendrá para *rescatar* a Meguri de las chicas que habían comenzado a tener una actitud amenazante. Este momento será breve ya que Hakuto vuelve a incordiar a Meguri que reaccionará de nuevo de forma cómica y hará que Hakuto sonría a carcajadas. Tras esto, Megumi pensará “Sin querer... comencé a pensar que su sonrisa... era adorable”.

La última subtrama donde podemos aplicar y observar nuestro modelo de esquema de acercamiento acabará convergiendo con la trama del relato principal y por tanto con la línea argumental del conflicto de la historia: la aceptación de Meguri por parte de los hermanos. En esta última parte del capítulo primero de “Durmiendo entre lobos”, Hakuto va a la cafetería donde trabaja Meguri. Allí esperará a que ella acabe de trabajar y, cogiéndola de la mano, la llevará a un lugar donde está su hermano Hiyuu y dos chicos más. La acción y el drama se precipitan. El encuentro resulta ser un plan ideado por los dos hermanos para hacer que definitivamente Meguri abandone la casa.



Fig. 135. “Durmiendo entre lobos. Episodio 1” (2012) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

Han llevado a Meguri hasta una trampa donde la ofrecen a los otros dos chicos para que abusen de ella. La mirada perdida de la chica que se encuentra en *shock* y las lágrimas que empiezan a brotar de sus ojos hacen reaccionar a Hakuto que la salvará de los agresores y acabará besándola (fig. 136). Este momento narrativo coincide con el clímax del relato, y de nuevo con el momento de contacto físico entre los personajes que en este caso tiene lugar con el *ansiado* beso, que cierra momentáneamente las expectativas de las lectoras. El acontecimiento del beso concluye el conflicto iniciado en la subtrama pero también el deseo generado desde el primer contacto físico de los jóvenes (con el incidente de las toallas y la enfermedad de Hakuto) en páginas anteriores.

A lo largo de la historia vemos cómo los personajes que conforman la pareja principal encuentran momentos de conexión y distanciamiento que coinciden con contactos físicos como roces, abrazos o besos. En estos instantes, se atisba una mayor conexión y comprensión entre los personajes y sus emociones. Esto es especialmente evidente en el momento en que Hakuto sonríe y se sorprende cuando Meguri le deja las medicinas y al salvarla tras ver en su rostro la desolación y el vacío de los ojos cuando se disponen a agredirla según el plan perpetrado por los dos hermanos.

La teoría proxémica de Hall (2003) hunde sus raíces tanto en la neurociencia como en la antropología social y muestra de manera brillante la importancia que los sentidos tienen en el modo en que nos relacionamos los seres humanos con respecto al espacio que ocupamos. La temperatura, el olor o la textura son sensaciones que pueden ser evocadas mediante una presentación visual. Según Edward Hall, la piel es nuestro órgano sensor más antiguo pero la vista es nuestro órgano sensor más especializado. Mientras el oído, por ejemplo, pierde eficacia cuando la distancia es mayor, la vista sigue siendo bastante útil en un radio de un kilómetro de distancia, aproximadamente (cf. Hall, 2003). Lo que hemos pretendido aquí es unir, precisamente, el carácter visual de la narración en cómic con la parte corporal, con la dimensión física de la percepción en las últimas escenas de los desenlaces de las historias analizadas. Es decir, destacar (como si de una respuesta sinestésica se tratara) cómo puede ser que la visión evoque emociones y sensaciones vívidas en el cómic y qué recursos parece utilizar, coordinando este esfuerzo con la constante de que esta estimulación coincide con puntos álgidos de la trama.



Fig. 136. “Durmiendo entre lobos. Episodio 1” (2012) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

4.1.3. Focalización y narración: una voz de chica.

Una narración siempre requiere de una entidad emisora (alguien que cuenta *algo*), un mensaje o información transmitida (el *algo* que se cuenta) y un receptor (a quien se le cuenta el *algo*). Sin embargo, los relatos suelen presentarse como contándose a sí mismos, es decir, no percibimos de manera evidente que existe una instancia enunciativa del relato venida del mundo real. La manera en que el relato se cuenta tiene que ver con las delegaciones que el autor concreto (ese emisor real de la historia, la mano que *dibuja y cuenta* el relato) realiza en su narración. En este sentido, dentro del *shōjo manga* la voz delegada que cuenta el relato es la de una chica. Como señala Jennifer Prough (2011), una de las innovaciones formales llevadas a cabo en los años 60 y 70 en torno al *shōjo manga* fue colocar el foco en el interior de los personajes. De este modo,

antes que en la construcción del argumento basado en más acción/diálogo del manga para chicos, estas artistas mujeres empezaron a experimentar con cómo expresar las emociones, los pensamientos interiores y sentimientos, recuerdos y meditaciones —las cosas de las relaciones humanas¹⁹⁴. (Prough, 2011, p. 73)

Tras el análisis de los 88 relatos que forman el corpus de análisis, identificamos una preponderancia de las protagonistas femeninas y de un tipo de narración en la que la voz interior del personaje cumple unas funciones esenciales en la comprensión de sus emociones y sentimientos. En este sentido, el personaje protagonista habla para sí mismo, aunque ello resulte una forma de apelar al lector, como si se fuese el confesor de quien emite sus pensamientos. El personaje femenino en este punto se convierte en una suerte de narradora del relato ya que va guiando la tensión dramática de sus emociones a través de la reflexión sobre sus sentimientos o sus conflictos internos causados, la mayoría de las veces, por su incapacidad para entender lo que siente. Nuestra concepción del consumo del relato amoroso ha venido sedimentándose desde un punto de vista histórico, en la figura de la protagonista femenina y del conflicto entre los sentimientos amorosos que profesa. Ella es “la protagonista: punto de partida, centro de referencia y meta de llegada de todo un peculiar universo de objetos y personajes” (Ramírez, 1975, pp. 158-159). La práctica totalidad de los relatos analizados presenta como punto de origen de la historia a la chica protagonista, a excepción de cuatro (Tabla 10).

Estos cuatro casos son “Las infidelidades de M” (2008) contenida en el tomo homónimo de Mayumi Yokoyama, “Beautiful World” (2014) en el tomo *Flores Sangrientas* de Hina Sakurada, “Duerme eternamente” en el tomo *Chico Secreto. Futuro efímero* (2009) de Ako Shimaki y “Trance Kiss. -Enamórate joven-” de Nana Shiiba en el álbum *El sacrificio del ángel* (2008).

¹⁹⁴ Rather than the more action/dialogue-based plot construction of the boy's manga, these new female artists began to experiment with how to express emotion, inner thoughts and feelings, memories, and musings —the stuff of human relations. (t.d.a.)

Protagonista femenina	95,4%
Protagonista masculino	4,6%

Tabla 10. Porcentajes de la presencia de protagonistas femeninos y masculinos en los relatos analizados. Fuente: elaboración propia.



Fig. 137. Izquierda: “Duerme Eternamente” (2008) Ako Shimaki en *Chico Secreto. Futuro efímero*. La penúltima página de la historia coincide con el descubrimiento de los sentimientos del pirata Jin, que salva a la joven Lisa de la muerte a manos de otro de los piratas que siente celos de su proximidad con Jin. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)/Derecha: “Beautiful World” (2014) Hina Sakurada. Donde Bill corre y llora a causa de sus deseos por ver a Alice mientras somos testigos de la verbalización interna de sus sentimientos por la joven. Fuente: Hina Sakurada/Shogakukan/Ivrèa.

En “Las infidelidades de M”, el personaje del que parte la historia es un profesor engreído y bastante fanfarrón que empieza a ser acosado por una estudiante. Para intentar resolver el problema acude a la única alumna del instituto que no cae rendida bajo sus influjos de galán. La alumna, Yuri, es una chica que tiene mal comportamiento y es una rebelde pero tiene buen corazón. A lo largo del relato la historia es contada desde el punto de vista del profesor, que piensa en todo momento que la joven está enamorada de él. Esta cuestión es a algo que, en cierta medida, es lo previsible en este tipo de relatos ya que muchas de las historias amorosas que se narran presentan el romance entre un sujeto de un estatus de alguna forma superior (profesor, alumno modelo, actor de éxito, hombre de negocios, etc.) y una joven que de alguna manera se presenta como en una escala inferior. La otra historia en presentar el relato a través de los ojos de un chico es “Beautiful World”, cuyo personaje protagonista es un demonio que quiere tener amigos pero que por su aspecto amenazador y sus predicciones de malos presagios es incapaz de empatizar con nadie de la aldea. Sus días pasan cosiendo muñecos de trapo hasta que una joven, Alice, entra en su vida por casualidad y se hacen amigos. La trama desarrolla los vínculos que el demonio crea con Alice hasta que él mismo reconoce estar enamorado de la joven. Finalmente la historia tiene un desenlace trágico y Alice acabará muriendo a manos de una paliza que le propinan los familiares con los que vive. En el relato “Duerme eternamente” la historia nos cuenta el amor que surge entre un pirata con una historia pasada desgraciada que lo ha llevado a convertirse en el terror de los mares y una joven a la que ha secuestrado durante un abordaje. “Duerme eternamente” tiene un marcado carácter exótico, tal y como ocurriera en el anterior relato “Beautiful World” de Hina Sakurada. El relato se centra en la vida del joven y en las páginas, a través de la relación con la chica secuestrada, se descubre el camino que el chico ha seguido y el porqué de su aparente dureza exterior. Esto es, mientras el relato muestra la dureza de la infancia del pirata, se va justificando su actual comportamiento frío. La última de las historias en “transgredir” de algún modo la norma establecida del relato amoroso visto a través de la mirada de la fémina es “Trance Kiss -Enamórate Joven-”. La historia retoma un personaje masculino secundario de una de las historias que anteriormente se han contado en el tomo y explica sus sentimientos hacia la chica de la que está enamorado (que es la protagonista de las anteriores historias).

Contra lo que en primera instancia se podría considerar, los personajes masculinos no subvierten la estructura del modelo dramático que los relatos narrados por chicas promueven, ya que la importancia reside en la instauración de una historia contada de manera autoreflexiva donde el protagonista (sea chico o chica) descubre sus sentimientos es la constante en todos los casos. Si lo normal es que la historia se nos cuente a través de los ojos de la chica (enamorada ya de partida o que acaba enamorándose del personaje masculino en cuestión) y la progresión narrativa se realice mediante el seguimiento de sus actos, de los sucesos que le ocurren, así como de sus pensamientos, en estas cuatro historias el esquema es el mismo pero a través

del personaje masculino. Esto es, la historia que se nos cuenta es, con independencia de quién la cuente, una historia de autodescubrimiento de los sentimientos y de las relaciones sentimentales. A pesar de que la focalización se hace a través de los chicos, la intensidad personal de la naturaleza del relato del *shōjo manga* se mantiene porque son los *sentimientos de los chicos* los que nos hablan, y sus emociones son parecidas a las que tienen las chicas. Si lo común es que la joven vaya descubriendo el afecto que siente por el chico en estos casos es el chico el que descubre el afecto que siente por la chica (fig. 137).

De esta forma, lo importante es mostrar o verbalizar las emociones y articularlas de manera explícita, para que el lector no tenga duda de los sentimientos una vez estos se descubren. La narración de los personajes es invisible, es decir, se da de manera intradiegética, dentro del universo ficcional. Además, la información que los personajes manejan es parecida a la que posee el lector. Es decir, no se trata de un narrador omnisciente que todo lo observa, sino de un narrador que posee una información limitada, que se circunscribe a las reacciones del resto de personajes en los momentos presentados y sobre los que infiere una calidad. Este punto converge con el concepto de focalización, la conexión existente entre el grado de conocimiento narrativo que posee el lector y el que posee personaje (cf. Rajas, 2014, pp. 60-61).

Con respecto a la focalización, es recurrente la división de la focalización de Gerard Genette en tres grados: focalización externa, interna o grado cero. Con respecto al argumento que estamos sosteniendo, en los relatos analizados siempre existe una focalización interna, es decir, en la que “el narrador sabe y cuenta tanto como el personaje” (Cuevas, 2001, p. 126; *vid.* Rajas, 2014, p. 60; Genette, 1972). La adopción de esta forma de focalización sitúa al lector en un plano de igualdad con la historia que se cuenta que, según Mario Rajas, funciona para articular la expectativa del lector a través de la sorpresa. Como el propio Rajas explica, “luego un nuevo estímulo será compartido, en pensamiento y emoción, en el mismo instante por los dos. Se produce una identificación entre espectador y personaje, ya que los dos acceden a un conocimiento a la vez” (2014, p. 61-62). Así, y en cierta medida, la experiencia de los personajes es vivida por el lector en el mismo momento en que la viven los personajes del *manga*. Son historias de un aquí y ahora que incrementan la conexión del momento del consumo. Existe un sentido de inmediatez del deseo que se cubre con la experiencia de lo vivido por los personajes del relato.

Existen casos en los que la focalización migra de la chica al chico y se convierte en una focalización externa, sólo para presentar al lector una expectativa que se ha de cumplir. Sin embargo, estas migraciones puntuales que sirven para mantener la atención de la audiencia, no suponen la sustitución de la focalización, sino una variación puntual. Efrén Cuevas puntualiza en su artículo “Focalización en relatos audiovisuales” (2001) que según la categorización *genettiana* de la focalización existen ciertas variaciones de la misma como la “paralepsis y paralipsis” (p. 126). La paralepsis ofrece más

información a la audiencia de la que permite la focalización que se emplee mientras que la segunda opera a la inversa, se omite información. En los casos analizados, las variables en la focalización tienen una clara tendencia hacia la primera, es decir, hacia la paralepsis que “se produce cuando se plantea una focalización externa y a pesar de ello se revelan pensamientos de algún personaje; o cuando se focaliza el relato a través de un personaje, pero se muestran también aspectos del mundo interior de otros personajes” (Cuevas, 2001, p. 126-127). Por ejemplo, en el relato “1/3 de novio” de Ako Shimaki contenido en el álbum *Espera a que me enamore* (2007) atendemos precisamente a un caso de paralepsis. En un momento tras la declaración del personaje masculino a la chica protagonista, la autora divide la página en dos partes donde, simultáneamente, se nos presentan las emociones del chico y la chica (fig. 138).

Por un lado, la chica, sorprendida tras la declaración piensa “Ha dicho que le gusto...”; por otro, el chico, al que habíamos observado como un personaje seguro de sí mismo y algo altivo rompe esta concepción al mostrar su emoción tras haber efectuado con éxito la declaración amorosa. En una única página se pasa de la focalización interna de la protagonista a una focalización externa donde el lector sabe más que el personaje y se muestran sentimientos de otro personaje ajeno al código de focalización interna que mantenía el relato. En términos discursivos, en la forma de presentación, la fórmula parece clara. Mientras el personaje femenino, foco de nuestra historia, aparece de cuerpo entero sobre un fondo limpio y sin contextualización aparente —está ensimismada—, sin viñetas que demarquen sus emociones ni pensamientos —el pensamiento flota e inunda esa parte de la página—, con el recurso expresivo de la ruptura de la cuarta pared —su pie entra en las viñetas contiguas y su pelo también—; la aparición del personaje masculino aparece fraccionada en diferentes momentos, dentro de viñetas demarcadas con gruesas líneas negras que finalmente ubican al personaje en un espacio concreto —un pasillo del instituto donde se desarrolla la historia—. Esta simultaneidad en la presentación de los sentimientos de los jóvenes protagonistas, provoca un sentimiento de anticipación en la lectora que prevé que ambos personajes se gustan o se acabarán gustando, a pesar de que la protagonista no haya declarado abiertamente sus sentimientos porque se encuentra en la fase de reconocimiento de sus emociones. Acudiendo de nuevo a la propuesta de Rajas, esta forma de focalización genera suspense, es decir, el lector sabe más que los personajes de la historia —ninguno de los dos personajes sabe acerca de las emociones del otro—. Esto acrecienta la necesidad de seguir leyendo y aumenta, en cierto grado, las expectativas de las lectoras generando de nuevo un interés por el *qué pasará* de la narración.

No es frecuente que un relato mantenga una focalización fija a lo largo de toda la narración. Ahora bien, existen predomios de un tipo de focalización frente a otra y aunque la focalización interna es la habitual (con independencia del género de los personajes), la paralepsis es la variable de focalización recurrente de los relatos analizados, y siempre sirve para mostrar los sentimientos o reacciones del otro personaje envuelto en el conflicto amoroso.

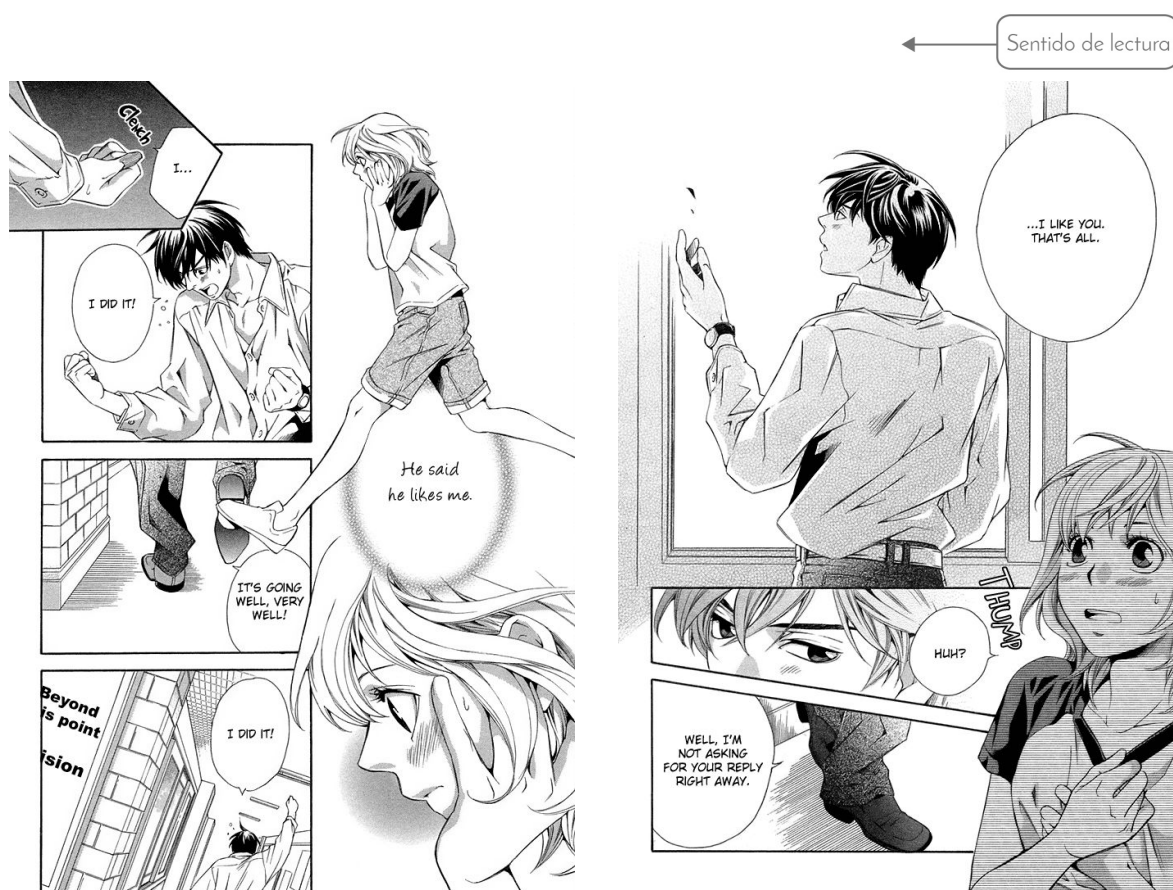


Fig. 138. "1/3 de novio" (2007) Ako Shimaki. Fuente: Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

Por ejemplo, en la obra *Romance Modelo* (2010) de Show Ichikawa, al comienzo de la segunda historia, la protagonista, Uno, comienza el relato pensando “Leo era como mi hermano pequeño. Sin embargo... desde que empezamos a salir todo ha cambiado. Y mi corazón no deja de pegar saltos... por su culpa” y concluirá “Leo es adorable, malcriado, caprichoso y a veces actúa como un crío... pero en realidad... es mi novio. Un novio que a veces es un poco cruel conmigo...”. Aunque en ambas ocasiones el personaje está manifestando pensamientos, el recurso parece apelar al lector continuamente, como si confirmara la información que se ha estado leyendo, como si de una coda final se tratase. Esta misma operación ocurre al inicio del tercer episodio de *Romance Modelo* cuando Uno comienza recordando la relación que le une a Leo, su novio modelo: “... ocuparme de mirar y atender a Leo es parte de mi vida cotidiana desde que éramos pequeños... para mí... es algo normal. Últimamente lo vengo pensando”. Es la última frase la que denota la confesión a una tercera persona, el lector o lectora, a la que se le hace partícipe de los pensamientos y emociones de los personajes. Recordemos que el cómic es panóptico, de tal modo que incluso podemos ver los pensamientos de los personajes y ello funciona como un arma esencial para hacer conectar al lector con el texto, porque es el personaje el que *habla* al lector de alguna manera.

La estrategia de comercialización para hacer partícipe al lector de *manga* es planeada ya en el primer contacto entre editor y dibujante. Según expone Jennifer Prough, en el texto *Straight from the Heart. Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga* (2011), en los encuentros tenidos con editores de revistas *manga* para la elaboración de su investigación, los editores empleaban verbos activos en la descripción de los lazos que unen lector y obra. De este modo, Prough afirma que los propios editores acudían a las formas concretas de “*sanka shite kure* (participar o estar envuelto en) y *sodateru* (poner sobre el tapete o incrementar)”¹⁹⁵ (2011, p. 57). Según esto, la historia es pensada para participar en ella incluso antes de que el dibujante la esboce. La misma Prough nos remarca que esta intención de participación suele ser incrementada en las políticas editoriales de las revistas mediante secciones dedicadas a las lectoras o también, con suplementos incorporados en las revistas, todo con el objetivo de generar mayores ventas (*vid.* Prough, 2011, p. 58). Pero la estrategia comercial no finaliza en este *entrar por el ojo* del consumidor potencial en primer término sino que va más allá e intenta generar con la lectora un sentimiento de comunidad que, según la propia Prough, es más evidente en las revistas dirigidas a un público más infantil (por debajo de la edad de la secundaria, es decir, menores de 12-13 años). Según el testimonio de uno de los editores de revistas *shōjo* recogido por Prough, “las niñas interactúan con la revista más; ellas la leen de portada a portada en esta edad. Así todo lo de la revista, las páginas de los lectores y otras cosas, necesitan proveer una experiencia divertida para ellas”¹⁹⁶ (Prough, 2011, p. 61).

195 *sanka shite kure* (to participate or be involved in) and *sodateru* (to bring up to raise) (t.d.a.)

196 *Girls interact with the magazine more; they read it from cover to cover at this age. So all of the magazine, the reader's pages and other things, need to provide a fun experience for them.* (t.d.a.)

4.1.4. El relato como producción deseante.

Los apartados anteriores han dado cuenta de cómo, desde un punto de vista formal y estructural el relato como texto narrativo construye una dinámica de flujo *in crescendo* basado en el acercamiento y alejamiento de los personajes durante la narración. En esta revisión de la estructura, de la organización y dosificación de la información, entran en juego otros mecanismos que pueden relacionarse con los procesos de producción y consumo del sistema capitalista, tal y como Giles Deleuze y Felix Guatari los presentaban en su profuso texto *El Antiedipo* (1998). Para entender un poco más cómo juega el papel del consumo y la producción capitalista extrema en la lectura del *shōjo manga*, como relato romántico, conviene quizá mostrar cómo desde el mismo origen del medio, la conexión con las dinámicas capitalistas de necesidad y deseo se articulan.

Durante los primeros años tras la II Guerra Mundial, el *manga* iba reformándose y reformulándose como una forma de enfrentar la realidad. El *shōjo manga* adquiriría un valor de válvula de escape para las chicas del momento que veían una promesa de mejora dibujada a través de las páginas de las revistas *shōjo*. Una de las primeras obras de *shōjo manga* editadas que sirve como reflejo de esta forma de producción deseante es *Anmitsu-hime* (1949) de Shosuke Kurogane. La historia de la princesa *Anmitsu* era el reflejo del lujo y de la exhuberancia. Vestía suntuosos kimonos de época con hermosos detalles y comía pasteles. De hecho, hasta su propio nombre hacía alusión a un postre típico japonés. Lo curioso no es la dulce inventiva de Kurogane, sino que la revista amplificó sus ventas hasta los 700000 ejemplares gracias a la pequeña princesa. Según Paul Gravett el dibujante de la princesa “sabía lo apetitoso que resultarían estos dulces para las chicas que soportaban las carencias de alimentos y ropa” (2004, p. 77). El incentivo en las ventas de la revista provocado por las descriptivas formas de Kurogane, permiten introducir claramente el papel que el consumo acabaría adquiriendo dentro de la sociedad japonesa como un exponente más de lo que estaba aconteciendo en todas las sociedades¹⁹⁷ postmodernas.

Resulta bastante frecuente encontrarse en las historias para chicas del *manga* momentos que tienen que ver con el consumo material. Desde las proposiciones de las compañeras de clase para hacer una actividad concreta —comprar algo o ir a un karaoke—, pasando por los deliciosos *café latte* y dulces servidos en *Liándose en la cafetería* (2010) de Mie Washio, hasta las zapatillas *five fingers* que aparecen en *Flores Sangrientas* (2014) de Hina Sakurada (fig. 139), todo parece interconectarse con una

197 Sobre cómo esto se traduce, por ejemplo en el cómic de temática amorosa en España encontramos una equivalencia clara en los cuadernillos sentimentales próximos descritos en el apartado “2.5.2. La historieta amorosa en España” de este trabajo, y remitimos de nuevo al texto de Juan Antonio Ramírez *El cómic femenino en España. Arte sub o anulación* (1975), para una revisión más profunda. Por otro lado, dentro de la producción del cómic de romance en Estados Unidos se puede establecer un hilo conector entre las páginas de las revistas del Young Romance cuyo epítome fue la introducción de la sección “Mad, mad modes for Moderns” que ofertaban un amplio catálogo de figurines de moda elaborada y sofisticada. Para una información más detallada, remitimos al blog de Jacque Nodell www.sequentialcrush.com.



Fig. 139. Los dulces y cafés de *Liándose en la cafetería* (2012) de Mie Washio y las zapatillas *five fingers* de *Flores sangrientas* (2014) de Hina Sakurada funcionan como llamada de atención ante las representaciones del capitalismo y el consumo extremo en las sociedades postmodernas. Fuente: Mie Washio/ Ivrrèa //Hina Sakurada/Ivrrèa.

frecuencia del consumo dentro del producto destinado a las chicas; de igual forma que hacía la princesa Anmitsu casi 50 años antes.

Estas formas de acaparamiento material o de consumo despiertan unas necesidades que son transformadas en aspiraciones que promueven y activan el estado de necesidad y de deseo. Lo que aquí ocurre podría coincidir con la dinámica esquizofrénica capitalista que describían los filósofos Giles Deleuze y Felix Guatari en *El Antiedipo* (1998). Según estos autores, la dinámica de activación constante de la producción deseante del sistema capitalista provoca la vacuidad del cuerpo que, aún lleno aparece vacío de órganos, provoca una falta, una carencia continua, una condición deseante perpetua. La compleja metáfora de la máquina deseante que Deleuze y Guatari articulan a lo largo de toda su propuesta teórica, tiene que ver con el modo de relación personal con el mundo que nos rodea en un sentido capitalista. De este modo, la máquina deseante, producto de una suerte de superyó o macroestructura global — de un proceso hegemónico de colocación de las piezas exactas que han de mantener la maquinaria trabajando—, no cesa en su intento de colmarse, a pesar de que rebose o se quiebre, porque es producto de la necesidad y se activa en el deseo de cubrir la carencia. El modo relacional disyuntivo en que el consumo y la producción se dan es presentado en las primeras páginas de *El Antiedipo* de la siguiente manera:

Pues en verdad —la brillante y negra verdad que yace en el delirio— no existen esferas o circuitos relativamente independientes: la producción es inmediatamente consumo y registro, el registro y el consumo determinan de un modo directo la producción, pero la determinan en el seno de la propia producción. De suerte que todo es producción: *producciones de producciones*; de acciones y de pasiones; *producciones de consumos*, de voluptuosidades, de angustias y de dolores (Deleuze y Guatari, 1998, p. 13).

La necesidad es, según la antropóloga Helen Fisher, una de las cuestiones capitales en su análisis del amor así como una de las variables más universales y comúnmente compartidas por todos los individuos de su muestra. Como ella misma titula en uno de los apartados de su libro *¿Por qué amamos? Naturaleza y química del amor*, hay un “anhelo de la unión emocional” (Fisher, 2004, p. 29). En este sentido, el afán de conexión y unión es un imperativo, y el amor y el ser amado se convierten en el objeto de deseo, en lo que se aspira a obtener y a consumir, aquello que debe cubrir la falta del individuo. El deseo, por tanto, provoca deseo.

La producción industrial de los bienes de consumo estaba, en primera instancia, definida para cubrir la carencia que se tuviera. Era algo *útil* en tanto cubría la necesidad, pero la producción de la máquina deseante, según la propuesta de Guattari y Deleuze, no es una forma de satisfacción sino todo lo contrario. Se trata de una forma de suspensión del deseo aun habiendo consumido aquello que se anhelaba. En relación con lo que se acaba de exponer, los autores afirman que “producir siempre está injertado en el

producto” (Deleuze y Guattari, 1998, p. 15). El objeto nunca satisface porque está pensado para continuar el camino de la insatisfacción y hacer que el sujeto anhelante busque más y consuma más. Este razonamiento que se nos presenta en *El Antiedipo*, como colofón de la lógica capitalista, se orchestra de igual modo en el relato amoroso. Esto es, el amor es entendido como el objeto que se anhela —dentro de la lógica de las máquinas deseantes— y cuanto más se consume más se necesita, porque nunca aparece satisfecho; porque “las máquinas deseantes no funcionan más que estropeadas, estropeándose sin cesar” (Deleuze y Guattari, 1998, p. 17). La frustración ante la falta o el anhelo, sin embargo, no debe ser tan clara o poderosa que anule toda posibilidad de volver a desear el objeto. La incapacidad de obtención es sutil y no determinante, porque si no, por llena o por vacía, la máquina deseante deja de cumplir su función disyuntiva.

La estructura narrativa de los relatos amorosos analizados se organiza según esta dialéctica de deseo y suspensión del mismo. El acercamiento y alejamiento de los personajes funciona como engranaje de la máquina deseante del amor, del ideal mismo del amor. ¿Pero cómo puede operar esta lógica en el cómic? A un nivel macroestructural podría observarse en el modo de producción y distribución del *manga*, como expusimos en el marco teórico a colación de sistema descomunamente intenso que tiene las editoriales niponas. Pero a un nivel microestructural, únicamente centrado en el texto narrativo en sí, cada página cargada de emoción trabaja para despertar la misma necesidad que el episodio semanal de una serie televisiva o el capítulo del *manga* que se lee cada mes. La estrategia consiste en despertar una suerte de adicción en el lector de tal modo que no le sea fácil desembarazarse del relato.

Todos los tomos *tankoubon* de *manga*, en la actualidad, suelen editarse en España de manera similar. La portada, habitualmente respeta la original son unas sobrecubiertas a color que intentan captar la atención del comprador potencial. El motivo central de la imagen recurre a la pareja o el trío protagonista (fig. 140).

La portada y las imágenes de principio de álbum, además de cumplir la función *voici* que Fresnault-Dereulle aplicaba en su trabajo de 1972 “Lo verbal en las historietas”, en el sentido en que venimos explicando anteriormente funcionan como anticipación del relato y como punto de enganche hacia los lectores. ¿Y qué parecen anticipar estas imágenes? Sirviéndonos de los ejemplos de la fig. 140 nos podemos imaginar que la historia referida en la portada de la revista *Cheese!* tendrá un encuentro dramático entre el chico y la chica, por la manera intensa y seria en la que parecen mirarse los personajes. A diferencia de este primer ejemplo, *Durmiendo entre lobos* (fig. 140), presenta tres personajes, un posible triángulo amoroso, donde hay contacto físico (que es posible exista dentro de la historia) y cuya imagen de contraportada nos da pistas suficientes para aventurar que además, hay comedia en la historia. ¿Se trata de una comedia romántica? No se puede saber a ciencia cierta hasta no leer el relato pero estas presentaciones visuales del envoltorio de la historia coadyuvan a la preparación del lector para con el relato.



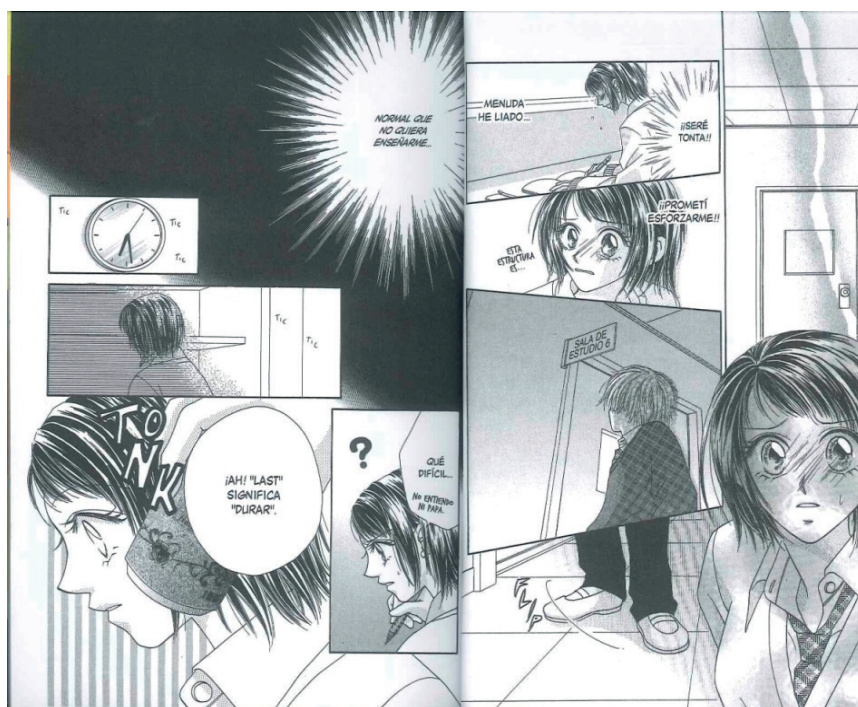
Fig. 140. De izquierda a derecha. Portada de la revista *Cheese!* donde se han publicado muchas de las historias de este análisis. Esta corresponde a la historia de Ako Shimaki “Un instante de luna”. A la derecha la portada del *tankoubon* recopilatorio de las historias de *Durmiendo entre lobos* de Nana Shiiba en su versión japonesa. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan y Nana Shiiba/Shogakukan respectivamente (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 141. Portada del tomo de *Perfect Partner* (2008) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Ivrea

Para ilustrar esto proponemos el ejemplo de *Perfect Partner* (2008) de Kanan Minami por su claridad y pertinencia. La portada de dicha obra nos ofrece dos personajes. El chico aparece casi acostado, sujetando el brazo y la cabeza de la chica que está colocada encima. Él la mira, con la camisa algo desabrochada, mientras ella mira al comprador o compradora potencial del tomo, sonriendo y dejando ver su hombro. La siguiente imagen aparece a página completa y presenta el título que divide la página en dos mitades. En la parte superior, la protagonista sonríe dejando ver sus dientes, haciendo un gesto como de saludo y en la parte inferior el chico mira, tapando casi la totalidad de su boca con la mano. Apenas vemos la comisura de uno de sus labios que parece esbozar una sonrisa. Esta imagen que únicamente presenta ciertos caracteres de los personajes donde al menos de ella sabemos que parece alegre y vital, se traduce en el índice de contenidos en una promesa de lo que se va a leer. Al lector se le presenta la idea de que estos personajes estarán juntos, sólo porque se aprecia un pequeño dibujo enmarcado, como si de una instantánea de postal se tratara, en la que se observa cómo el chico abraza a la chica (fig. 141). De hecho, estas anticipaciones consisten en una suerte de promesa que se va cumpliendo poco a poco y que va ofreciendo al lector o lectora píldoras que mantienen su interés en el qué pasará. La anticipación de estas imágenes palia la frustración que las separaciones puntuales del relato pueden generar y activa el deseo del lector o lectora por llegar a esos puntos donde la pareja tiene intimidad y reconocimiento. Esto es, se dispone y dispara el interés del viso-lector por conocer la historia.

Según nos explica Helen Fisher en *Anatomía del amor. Historia natural de la monogamia, el adulterio y el divorcio* (2007) existen una serie de etapas biológicas en el proceso de enamoramiento. La etapa identificada por Fisher como de “reconocimiento” tiene lugar cuando “se encuentran las miradas; entonces uno de los dos amantes potenciales reconoce la maniobra con una sonrisa o un leve cambio de postura corporal” (2007, p. 25). En el consumo del relato del cómic amoroso dentro del caso de estudio que hemos seleccionado en nuestro trabajo, los ejercicios de seducción que la historia propone funcionan tanto a nivel diegético como en relación al lector; es decir, entre el cómic y el que lo consume. Con respecto a lo primero, los personajes se encuentran con la mirada en las diferentes viñetas, es cierto que no es obligatorio que sonrían, ni mucho menos que se sonrían entre sí, pero existe un encuentro. Para Grodal, por su parte, este juego de cruce de miradas se hace para obtener información y buscar captar la atención del otro (Grodal, 2004, p. 29). Pero como decíamos, este juego visual no sólo ocurre en la historia sino también entre lector y cómic. Las imágenes iniciales y pequeñas ilustraciones que aderezan las páginas intermedias de las historias proyectan el futuro de la historia. En la portada de *Perfect Partner* se aventura la unión, pero en la pequeña imagen de la contraportada se adivina también la siniestra sonrisa del personaje negativo de la historia, aquél que pondrá en peligro el romance de los protagonistas. Además de reconocer los personajes se reconoce la formación



Tensión en el conflicto. La protagonista se infravalora y asume la culpa de que el chico haya salido del aula de estudio. Primer momento de reconforte cuando él vuelve, le trae una bebida y le explica las dudas que tiene en el estudio. Relajación de la tensión narrativa.

nuevo contacto físico entre protagonistas

distancia máxima entre personajes

Fig. 142. Secuencia de imágenes articulada según la producción deseante y la estructura narrativa de alejamiento-acercamiento. Fuente: elaboración propia. Imágenes: "Perfect Partner" (2008) Kanan Minami/Ivrea.



Páginas de conflicto.
Primer giro dramático = obstáculo en la relación entre ambos personajes.



Primer contacto físico entre personajes. El chico acaricia despreocupadamente la cabeza de la chica que se sorprende y sonroja.

conflicto

primer momento de aproximación física

ella

él

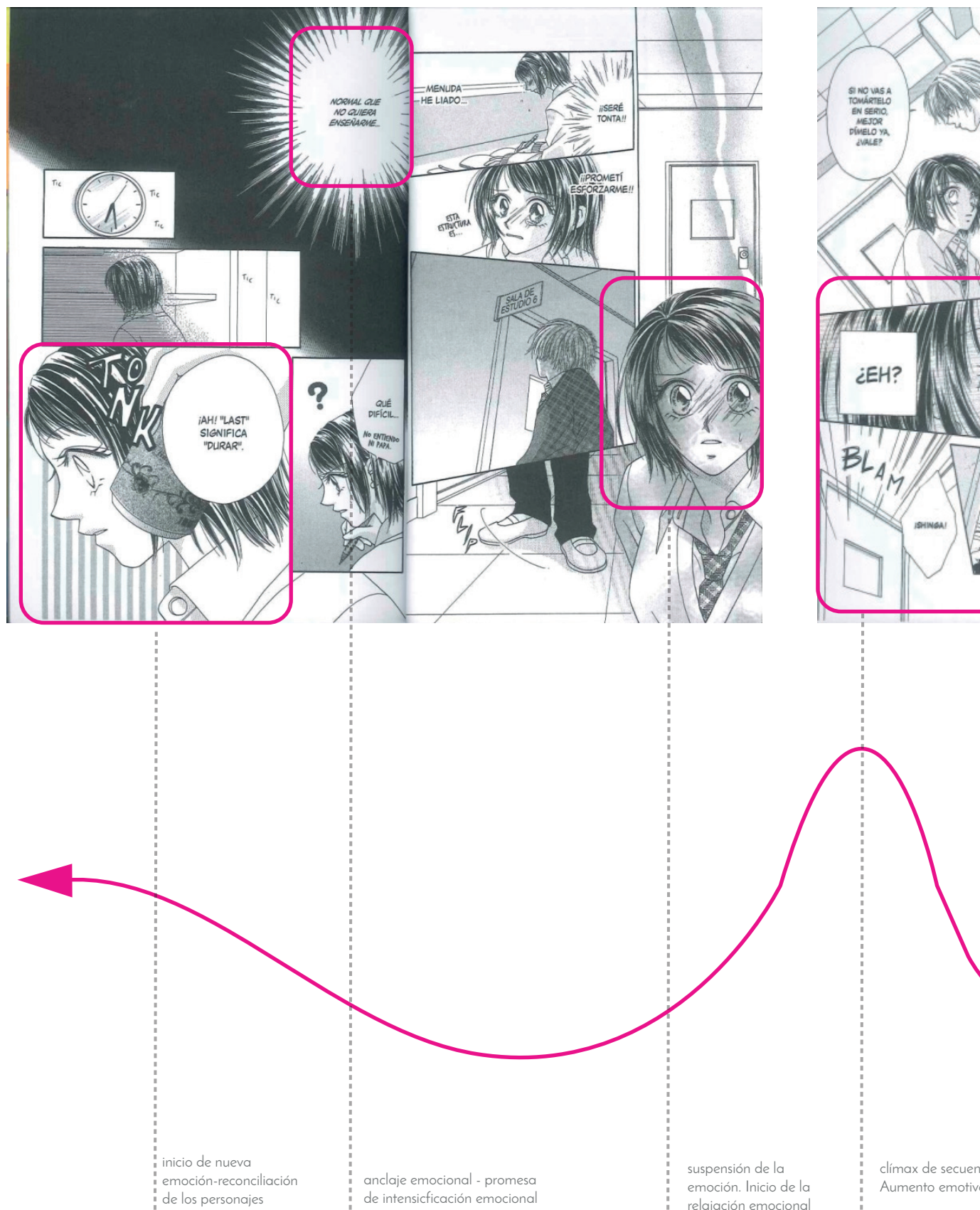


Fig. 143. Secuencia de imágenes articulada según el flujo emotivo con puntos de anclaje en las emociones de los personajes y el contacto físico. Fuente: elaboración propia. Imágenes: "Perfect Partner" (2008) Kanan Minami/Ivrèa.



primer punto de
aumento emotivo

de la pareja. Se trata, de una seducción visual que la portada ofrece y que habrá de corroborar y mantener el resto de páginas del volumen.

Otra acción que Fisher identifica como clave en el proceso de cortejo es la del acto de tocar. Se trata, según la antropóloga, de una señal de intención que desemboca en “clímax: uno de los dos toca al otro en el hombro, el antebrazo, la muñeca, o cualquier otra parte del cuerpo socialmente aceptable” (Fisher, 2007, p. 26). El desarrollo de la historia genera distintas ocasiones en los que los personajes mantienen contacto físico. En las primeras páginas, la excitación de la chica (la que es tocada) es poderosa en comparación con el chico (el que toca). La primera vez que los personajes mantienen relaciones sexuales coincide con el primer clímax de subtrama. Previamente, el discurso y la historia han ido preparando el mapa que ha favorecido tal situación, llevando el contacto físico entre personajes un paso adelante cada vez, en cada página (fig. 142).

Las secuencias narrativas (unidades que tienen entidad narrativa por sí mismas con inicio-desarrollo-desenlace) pueden abarcar varias páginas en un cómic pero deben buscar el equilibrio entre tensión y claridad (McCloud, 2012). Para despertar el deseo de continuar leyendo la historia, el relato se configura mediante puntos clave que son coincidentes con momentos íntimos de la pareja. Como se aprecia en la fig. 143, la emoción del lector y la protagonista se incentiva cuando el chico toca a la chica por primera vez, después se vuelve a un estado de relajación relativo que decae tras la aparente desilusión del chico.

La tensión dramática vuelve a subir levemente al final de esta página a causa del temor al rechazo de la protagonista que mantiene un estado emocional estable (deprimida por no haber cumplido las expectativas del chico) hasta que éste vuelve con una bebida fría y le ayuda a entender algo que no comprendía. En este segundo contacto, mediatizado por la lata de refresco, la emotividad vuelve a incrementarse. El histograma imaginario que la secuencia dibuja transporta al viso-lector hacia momentos intensos y relajados que tienen que ver con el contacto y la invasión del espacio físico íntimo de los personajes. A lo largo de las páginas, esta forma articular de subidas y bajadas emocionales es lo que mantiene el pulso emotivo de la narración y lo que hace que el viso-lector quede hechizado por el texto.

La configuración de una estructura de relato deseante como dinámica de consumo insaciable, a la manera en que Deleuze y Guattari establecen en *El Antiedipo*, atiende a lo que Gregory Currie expone como “deseo del personaje y deseo narrativo” (1999, p. 188). Según Currie, en su texto “Narrative Desire” puede existir una disonancia entre lo que manifiestamente desean los personajes de un relato y lo que la narración desea, es decir, hacia donde aspira a desembocar la narración. Para Currie, el deseo es esencial en el desencadenamiento de las emociones porque se trata de “una categoría de estado mental más básica que la emoción¹⁹⁸” (1999, p. 188). La conexión que Currie establece es que la principal conexión entre deseo y ficción se realiza a través del conflicto. El

198 *Desire is therefore a more basic category of mental than emotions is.* (t.d.a.)

conflicto que afecta a los personajes es entendido como el desequilibrio de sus deseos pero, en términos de narración, supone el cumplimiento del deseo narrativo. Retomemos el ejemplo anterior de *Perfect Partner*. En un momento, Aina se encuentra emocionada y algo atemorizada al tener que formar pareja de estudio con Shiinga, el chico más brillante del instituto. El deseo de Aina, con un rendimiento académico mucho menor, es no defraudar a Shiinga y que mantenga su estatus de número uno de la escuela. Cuando en la secuencia reproducida (fig. 142) Shiinga parece enfadarse porque Aina no se está tomando en serio el estudio, asistimos a un desequilibrio en los deseos de la protagonista pero esta disonancia trabaja en favor del deseo narrativo, que es que la pareja se forme y supere las adversidades. Consideramos entonces este conflicto —así como todos los que llegarán después— como deseables porque la gratificación posterior será mayor. Se cumplirá, de este modo, la “satisfacción del deseo narrativo” (Currie, 1999, p. 189) y con ella la complacencia del lector. Así como sugeríamos anteriormente que las emociones que un espectador o lector vive vicariamente en un relato son reales, el deseo vivido narrativamente también es real y verdadero.

Este principio serviría, parcialmente, para justificar por qué algunos *fan* deciden realizar relatos alternativos no oficiales tras el consumo de un relato. Basándonos en este principio de la compensación del deseo narrativo, podríamos argüir que la insatisfacción del deseo del personaje que es vivido vicariamente por el espectador/lector puede motivar a este último a la acción (tal y como defiende Torben Grodal en su modelo del flujo PECMA). El relato que el aficionado generaría debería cubrir esos deseos que han quedado insatisfechos y prosperar hacia otros deseos de los personajes y otros deseos narrativos, de nuevo, generando una estructura natural de consumo deseante.

Coral Herrera también relaciona amor y consumo en los límites de nuestra construcción social del amor. Para ella “el consumismo se nos ofrece a través de los medios de un modo idealizado y unido a promesas de autorrealización y vida sexual y sentimental plena; pero a pesar de que genere frustración, es evidente que es efectivo, porque funciona” (Herrera, 2010, p. 114). La forma de anticipación del relato en la que se siembra el interés del lector, alimenta el deseo y por tanto el gusto por consumir no sólo ese relato sino relatos similares a causa de que la relación entre anhelo y gratificación posterior que compensa la frustración del conflicto.

Tras las primeras formas de contacto físico, la pareja acabará besándose y haciendo el amor en la sala de estudio (fig. 144). Como vemos, la progresión de excitación en “*Perfect Partner*” (2008) cumple con una escala de intimidad y proximidad de los personajes que va en aumento conforme avanza el relato. Se pasa de un simple roce a los besos y finalmente a la consumación sexual. Los momentos privados de la pareja cumplen con lo que Mario Rajas (2014) identifica como clímax de subtrama o *midpoint* y funcionan para “renovar el interés de la red de estímulos lanzados al espectador en un discurrir de acciones imprescindibles” (p. 49). Aunque el ámbito de aplicación



Sentido de lectura



508

de lo expuesto por Rajas se circunscribe al audiovisual, puede reflejarse claramente también en el cómic en tanto que relato. Así, los distintos puntos íntimos ligando deseo y narración, establecen un ritmo narrativo y funcionan como trampas para atrapar al lector además de como “apoyo y ornamento” (Rajas, 2014, p. 49). Esto es, como escenas e imágenes en las que el viso-lector de cómic puede recrearse. De ahí que, como veremos, las escenas más íntimas e intensas en la narración sean también las más articuladas discursivamente (fig. 145).

4.2. Historias de amor.



Suu Morishita ©

El acervo lingüístico que atesora nuestro idioma nos permite un uso bastante extenso de distintas palabras para expresar nuestro afecto hacia alguien o los distintos grados de amor que se puede sentir por un amigo, un hermano, una pareja o un dios. Podemos decir “te quiero”, “te amo”, “me gustas”, “te deseo”, “te adoro” y probablemente un buen número de acepciones más, quizá muchas de ellas bastante más populares y suscritas a límites mucho menos académicos. Las palabras nos pueden ayudar a distinguir, a veces con dificultad, los grados de afecto que sentimos y elevar nuestra intensidad emotiva únicamente cambiando una palabra. Sin embargo, esta cualidad lingüística no es igual en todos los lugares. En Japón, según nos explica la experta en lingüística japonesa, Nabiko Abe dentro del portal educativo www.japanese.about.com, el *kanji*¹⁹⁹ para la palabra amor es “*ai*” (愛) cuya forma verbal sería “*aisuru*”. Pero existe otro *kanji* también destinado al significado de amor que es “*koi*” (恋) y que se presenta como el amor a

199 Forma de ideograma japonés heredado del chino que conforma una palabra o significado. Se utilizan en combinación con los silabarios en la escritura y en los manga es habitual que, cuando aparece un *kanji* junto a él se coloque el significado de la palabra en *hiragana* (silabario comúnmente utilizado en la escritura japonesa). Esta descripción del *kanji* se llama *furigana*.

una persona de diferente sexo y que, según Nabiko Abe describe el amor romántico o pasional, más próximo a nuestra concepción occidental del amor. Aunque “*ai*” y “*koi*” se traducen ambos como “amor”, la palabra “*ai*” se aproxima más a la concepción del Amor-Dádiva de C. S. Lewis, a ese amor puro y verdadero; mientras que “*koi*” es un amor que desea, es el amor-necesidad del que hablaba Lewis. No obstante, aunque ambos *kanjis* se emplean en una variedad considerable de palabras, verbos y conjugaciones como *koibito* (novio), *aijin* (amante) o *hatsukoi* (primer amor), la expresión habitual del sentimiento amoroso se hace a través del verbo “*suki*”, que podríamos traducir como “gustar”. El verbo “*suki*” (好) se forma al unir dos *kanjis* determinados, el de mujer (“*onna*” 女) y de niño (“*ko*” 子). *Suki* funciona no sólo para manifestar afecto por el enamorado, sino también para declarar el gusto por un dulce o una comida, una amiga o una puesta de sol. Los relatos objeto de nuestro análisis no han sido evaluados en sus versiones originales, lo que elimina saber a ciencia cierta y en términos cuantitativos si la fórmula *aisteru* (te quiero en sentido formal) o *suki desu* (me gustas, como un te quiero mucho más cercano) es utilizado más en un tipo de historia o en otra. Ni siquiera a través de los títulos originales podemos predecir a ciencia cierta esto observando los títulos originales de los relatos analizados (tabla 11) donde aparece indistintamente el uso de palabras con *ai*, *koi* y *suki*.

La experiencia del contacto con la cultura japonesa (especialmente a través del consumo de *anime*²⁰⁰) nos señala que el uso del *suki desu* es más frecuente que el de *aisteru* y que esta manera poco formal en que se manifiesta el afecto, ese decir “te quiero” cercano que permite el verbo *suki* (“*suki desu*”) coincide bastante bien con el ambiente cercano en que las historias del *shōjo manga* se desarrollan aún cuando su ambientación es lejana, exótica o inidentificable temporalmente. Lo que sí parece bastante claro es que una de las emociones principales tratadas en los *shōjo* en general y nuestra muestra en particular es el amor. El amor en las tres posibilidades terminológicas que se han descrito unas líneas más arriba.

Las historias cercanas —los trozos de vida (*slice of life*) — que el *shōjo manga* ponen a disposición de las lectoras a través de sus relatos ayudan de nuevo a colocar en un plano cercano lo que acontece en el mundo ficcional con la vida real de la lectora. Es decir, sitúan al amor, el enamoramiento y el afecto en un primer plano vital de los individuos. Para Paul Gravett, “la búsqueda del amor sigue siendo un tema candente, aunque muchas *mangakas* femeninas han trascendido el romanticismo simplista y de conformidad implícita en el «chico busca chica»” (2004, p. 81). La recolocación de los ideales amorosos actuales, sustentados por una sociedad consumista y capitalista que tan pronto declara la importancia de la unión como el valor de la individualidad y se pasa de la solidaridad y el altruismo a la búsqueda de un espacio propio y la inviolabilidad de esa parcela privada, han cubierto de otras cuestiones esa búsqueda del amor a la

200 Palabra designada para referirse a la animación japonesa. Para una mayor revisión del fenómeno de la animación en Japón es recomendable la lectura de Susan Napier.

TÍTULO ESPAÑOL	TÍTULO ORIGINAL
<i>Amor a segunda vista</i>	<i>Hikitateyaku no Koi</i>
<i>Chico Secreto (futuro efímero)</i>	<i>Kimi wa “Suki” no Daimeishu</i>
<i>4 amores adictivos</i>	<i>Atashi ga Hamatta yottu no junai</i>
<i>4 formas de ligar</i>	<i>Aitsu ni Koi shita yottsuo no wake</i>
<i>Espera que me enamore</i>	<i>Suki ni Naru Mada Matte</i>
<i>¿Pero cómo pude amarte?</i>	<i>Zutto suki datta kuse ni</i>
<i>Twitteando mi #amor</i>	<i>Junai Twitter</i>

Tabla 11. Títulos del corpus de análisis donde aparecen palabras formadas por *suki*, *ai* o *koi*.
Fuente: elaboración propia.

que se refería Gravett. En el *shōjo* es importante el amor, pero también la “búsqueda de la identidad y la aceptación de uno mismo” (Gravett, 2004, p. 81). El concepto que encierra el término intraducible *shōjo*, recordemos, tenía una consideración liminal, de niña que no es ni niña ni mujer y por tanto, incapaz de gestionar adecuadamente sus emociones o sus relaciones (cf. Shamoon, 2012, p.7). Por este motivo, la toma de conciencia de lo que el personaje siente se establece como una narración paralela en el texto con respecto a lo que las imágenes nos muestran. Podemos imaginar una duplicidad en las historias que se nos narran: por un lado, los conflictos dados en el mundo ficcional que enfrenta a los personajes, los coloca uno frente a otro, se trata de problemas y conflictos físicos, por así decirlo. Por otro lado, el conflicto o los conflictos que internamente viven los personajes y que, de un modo u otro, van a afectar tanto a la historia como al que lee la historia. Esto ocurre porque los pensamientos de los personajes sólo son visibles para los lectores y para el personaje mismo que los piensa luego, no cumple una función relacional con el resto de los personajes, al menos no de manera directa como ocurriría en un diálogo entre los personajes de la chica y el chico.

Las historias de amor dentro del corpus de análisis que maneja nuestro trabajo, por tanto, hacen coincidir dos cuestiones fundamentales: el romance en sí y la vivencia del romance en sí. Es decir, no sólo es la representación de unos conflictos amorosos sino cómo el personaje vive mentalmente esos conflictos, los elabora y actúa ante ellos. A pesar del esquematismo arquetípico que estos relatos cortos requieren (debido a su forma de publicación y distribución), no se puede determinar una única línea que defina la temática de la historia. No obstante, aunque las temáticas que surcan el *shōjo manga* son casi infinitas (cf. Santiago, 2010) los *one shot* analizados nos dibujan ciertas tendencias en el tipo de historia que se manifiesta en el relato romántico del comic japonés para chicas. Centrándonos únicamente en las relaciones amorosas encontramos tres variables de historia. Un primer tipo, aquellas en las que la protagonista siente admiración por el personaje masculino, es decir, el personaje o ya está enamorado del coprotagonista masculino o lo estará en breve y, así, deberá superar algún tipo de incapacidad propia para poder llegar a declararse. A este primer tipo de historia las denominamos historias de admiración-superación. El segundo tipo identificado se centra fundamentalmente en el hecho de que la protagonista o no conoce sus sentimientos hacia el personaje masculino o no los acepta, lo que puede desembocar en el típico caso, propio de las comedias románticas, de que en primera instancia los personajes no se lleven bien pero acaben descubriendo que tienen sentimientos el uno por el otro. Por este motivo designamos a este tipo de historia como de descubrimiento. Finalmente, el tercer tipo recurre a la fórmula consabida del triángulo amoroso, en la que dos personajes se sienten atraídos por la protagonista y provocan pugnas por su amor.

4.2.1. Historias de admiración-superación. ¡Estoy enamorada de ti!

Investigadores e investigadoras del mundo del *manga* parecen coincidir en que muchos consumidores de *manga* (y de anime) encontraron entre las páginas de estas historietas el valor suficiente para hacer algo o salir adelante (cf. Gravett, 2004, Galbraith, 2014, Shamoon, 2012, Kinsella, 1998, 2000). Tal es el caso del testimonio que recoge Patrick Galbraith al entrevistar al crítico de *manga* Toru Honda que admite que el *manga* y el *anime* salvaron su vida.

Luché con la depresión en la secundaria. De hecho quise abandonarla y suicidarme. Suena estúpido, lo sé, pero el anime salvó mi vida. (...) estaba viendo *El puño de la Estrella del Norte* (1984-1988) y no quería morir hasta saber el final de la batalla entre Kenshiro y Raoh²⁰¹ (Galbraith, 2014, p. 117).

El reflejo que las narraciones de ficción del cómic tienen hacia los lectores es algo que también ha ocurrido en el mundo del *shōjo*. Ya habíamos comentado cómo en los orígenes del género, las revistas animaban a las chicas a participar en la subcultura femenina. Esto mismo ocurría con los cuadernillos sentimentales españoles. La ficción, por tanto, debía comportar una forma de representación que animara a la acción. Es decir, las propias protagonistas de los relatos de *shōjo manga* se presentaban como unos modelos a seguir que superaban sus propias limitaciones para lograr ser aceptadas o integrarse en la cultura escolar.

La timidez ha sido una de las principales cuestiones tratadas en el *shōjo manga*. Dentro de la muestra de nuestro análisis muchas son las protagonistas que deben lidiar con la introversión para poder alcanzar a su amor. Uno de los ejemplos más notables en nuestro corpus aparece en las historias “La bestia se enamora” y “Amor en la punta de los dedos” dentro del álbum *¿Pero cómo pude amarte?* (2010) de Kayoru. En el primer caso, la protagonista es tan tímida y tiene tanto temor social que a pesar de que se ha declarado al chico equivocado es incapaz de corregir el malentendido. En el segundo ejemplo, la timidez de la chica hace que sea el chico coprotagonista el que la empuje a la acción. Casi habiendo abandonado toda esperanza de poder obtener el amor del chico, la protagonista finalmente corre para verlo jugar su partido de baloncesto, animarlo y declararse (fig. 146).

La dinámica de las revistas femeninas japonesas, ya hemos visto, ha apostado siempre y desde su origen, a alentar a las jóvenes hacia la acción. Bien sea para experimentar nuevas formas de relacionarse con el mundo, bien sea consumir ciertos bienes para relacionarse *mejor* con el mundo. En todo caso, se parte aparentemente de una complicación de base entre las chicas, una incapacidad para asumir retos y riesgos.

201 I struggled with depression in high school. I actually wanted to drop out and kill myself. It sounds stupid, I know, but anime saved my life. (...) I was watching *Fist of the North Star* (1984-1988) and I didn't want to die until I saw the end of the battle between Kenshiro and Raoh.(t.d.a.)



Fig. 146. En “Amor en la punta de los dedos” (2011) el chico accede a que la chica le pinte las uñas, pero la timidez de ella hace que sea incapaz de hacerlo hasta que le pide al chico que cierre los ojos para no tener contacto visual. Fuente: Kayoru/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 147. La declaración valiente de la chica en “El sonido del verano” se refuerza a través de sus palabras de carácter interdependiente con la imagen cuando ella misma se dice que “ha de ser valiente” para poder declararse. Su timidez contrasta con la decisión y seguridad en sí mismo que presenta el personaje masculino. Fuente: Aya Oda/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

El segundo estereotipo narrativo identificado en nuestro análisis presenta un modelo femenino donde parece ser que las chicas necesitan un *empujoncito* para todo, o para casi todo. El tipo de historia que hemos denominado *de admiración-superación* precisa un inicio en que la protagonista no tiene sentimientos de afecto hacia el coprotagonista masculino o, en todo caso, no tiene claros si esos sentimientos son amorosos o de qué tipo. Podemos decir que la protagonista se debate entre un amor platónico y puro (el *ren'ai* habitual en la cultura de la mismidad del *shōjo manga*) y el amor erótico (*koi*) plenamente inserto en las relaciones heterosexuales.

Dentro de este andamiaje de relato, uno de los pilares sobre los que se articula el devenir de la historia tiene que ver con “[l]a timidez, el miedo al rechazo, la expectativa y el ansia de lograr la reciprocidad” (Fisher, 2007, p. 37) como algunas de las cuestiones más relevantes en el atavismo del enamoramiento. Es decir, que la manera en que el enamoramiento es presentado y descrito dentro de estas historias tiene, predominantemente, un aire de ingenuidad y pureza cercana a los ideales de la imagen *shōjo* y de la acentuación del efecto *moé* que trataremos en el siguiente apartado.

Eric Fromm (2007), por su parte, identifica esta forma de amor idolátrico como algo negativo y propio de los relatos de ficción. Fromm señala especialmente que este tipo de amor ciego y magnificador del sujeto amado es propio de aquellos individuos que no han alcanzado unos niveles adecuados de madurez interna y que a causa de estas limitaciones personales la tendencia recurrente es la de colocar en un pedestal al individuo que se ama y todas las acciones que realiza.

Una forma de pseudoamor, que no es rara y suele experimentarse (y más frecuentemente describirse en las películas y las novelas) como el “gran amor”, es el *amor idolátrico*. Si una persona no ha alcanzado el nivel correspondiente a una sensación de identidad, de yoidad, arraigada en el desenvolvimiento productivo de sus propios poderes, tiende a “idolizar” a la persona amada, está enajenada de sus propios poderes y los proyecta en la persona amada, a quien adora como al *summum bonum*, portadora de todo el amor, toda luz y toda dicha.(Fromm, 2007, pp. 132-133)

El ejemplo anteriormente descrito de “Amor en la punta de los dedos” puede servir de referencia para ilustrar la forma de pseudoamor a la que alude Fromm. Sin embargo, las muestras de amor idolátrico dentro del corpus analizado puede tomar varias formas, incluso puede aparecer combinado con las otras dos, como es el caso del relato de “Princesa posesiva” dentro del álbum homónimo de Minami Kanan. En esta historia, la protagonista femenina Hime, tiene un carácter ambivalente frente al chico, Nachi. Hime (que literalmente significa “princesa” en japonés) vecina de Nachi desde la infancia, ha adiestrado literalmente al joven desde que eran niños. El carácter débil de Nachi hizo que despertara en Hime un complejo de *Pigmalión* en el que ella misma va construyendo a golpe de fusta el Nachi ideal. En este sentido, Hime es dura con Nachi y no duda en ejercer de lideresa con el chico para que, en una suerte de dinámica conductista de

premio-castigo, el joven consiga sus objetivos. La cuestión es, que en principio, ninguno de los dos personajes se encuentra a disgusto en sus respectivos papeles. Pero la apariencia dura de Hime se quebranta por los sentimientos que ella parece albergar hacia el joven pero que es incapaz de expresar de manera *adecuada* precisamente por su rol de adiestradora. Es decir, no puede aparentemente asumir el rol de la chica tímida y frágil a la que le cuesta tomar la iniciativa que supuestamente la sociedad promueve. Nachi, por su parte, pide permiso a Hime prácticamente para todo y hace lo que ella finalmente decide que haga. Para él, Hime es su *princesa* y él asume de buena gana el papel de un cachorro al que hay adiestrar. La historia se complica cuando entran en juego otros personajes. El incipiente amor que Hime y Nachi sienten es amenazado por tres frentes en cada trama episódica. Por un lado, en el primer capítulo, una compañera de clase ambos se propone robar el corazón de mascota de Nachi a Hime y ser su nueva dueña. En la segunda parte, el peligro de ruptura de la pareja viene de mano del doctor de la familia de Hime que está enamorado de la chica e intentará convencerla de que el bajo perfil de Nachi no es adecuado para una joven de su nivel. En la tercera y última subtrama, será la propia madre de Hime la que interponga problemas a los enamorados al decidir que Nachi es inadecuado para tener una relación con su hija de una escala social evidentemente más elevada. Los resortes de la primera subtrama se presentan en forma de pseudo-triángulo amoroso y hará que Hime sea totalmente consciente de los sentimientos de amor que siente por Nachi, su mascota. La toma de conciencia del estado de enamoramiento, por tanto, sólo aparece cuando la relación parece peligrar y el amor debe superar las pruebas que la vida u otros agentes colocan a los enamorados.

Podemos concluir que, el principio regulador del enamoramiento sobre el que se asienta el tipo de relatos de admiración-superación conlleva un reforzamiento de la idealización del ser amado y del acto mismo de amar. Según Alberoni, en el amor siempre existe un deseo de unicidad y exclusividad y este deseo de sentirnos especiales y únicos, de *distinguirnos* de los demás, pasa por expresar como únicos a los depositarios de nuestro afecto (Alberoni, 1979, p. 18). Es decir, depositando el amor en el sujeto que es percibido como diferente y especial se convierte al otro en especial y diferente, siempre y cuando tal afecto sea correspondido (fig. 148).



Fig. 148. Distintos momentos de “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. En las imágenes, de izquierda a derecha apreciamos cómo la protagonista que ha sido ensombrecida a lo largo de los años por su amiga, encuentra en el protagonista masculino un modelo ideal de chico. Durante la trama, al considerarse ella inadecuada al perfil de chico guapo que ve en el joven, decide presentárselo a su amiga. Sin embargo, éste acabará rechazando a la superficial amiga y declarándose a la “chica invisible” convirtiéndose en especial a una chica con un nulo carácter. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

4.2.2. Historias de descubrimiento. ¿Estoy enamorada de él?

Algunas de las creencias habituales en torno al amor romántico es la idea de que la pareja debe estar conformada por sujetos complementarios, es decir, por individuos con caracteres diferenciados. El conocimiento popular y muchas manifestaciones dentro de la cultura de consumo se encargan de repetir ocasionalmente que tal o cual pareja se rompió porque eran *demasiado parecidos*. Esta construcción cultural, la de que los sujetos integrantes de una pareja han de ser completamente diferentes (complementarios), consigue en una cabriola compleja apoyo en teorías biologicistas que mantienen que la selección natural empuja a los animales (y a los seres humanos en tanto que animales) a buscar individuos genéticamente diferentes para mejorar la estirpe y la descendencia. La conexión no es directa, pero ambas ideas funcionan con el objetivo de mostrar lo favorecedor de la alteridad dentro de las relaciones amorosas. De este modo, el enamoramiento “tiende a la *fusión*, pero a la fusión de dos personas diferentes. Para que exista se necesita la diversidad y el enamoramiento es una voluntad, una fuerza para superar esta diversidad que, sin embargo, existe y debe existir” (Alberoni, 1979, p. 40). El amor es más grande y mejor cuanto más diferentes son los sujetos implicados porque, de partida, supone que deberán sobreponerse a más adversidades. El problema actual de estas diferencias es que si bien antes en una época premoderna, se basaban únicamente en cuestiones sociales o de raza, ahora éstas siguen existiendo aunque paliadas y movilizadas hacia el ámbito de la psicología y la personalidad. Es decir, ahora los sujetos inscritos en la pareja deben ser diferentes para encajar a la perfección en la definición de pareja, por ejemplo, un individuo es el pasional y el otro el racional.

En el anterior epígrafe hemos podido observar cómo muchas de las relaciones que se establecen entre los personajes principales de los relatos tienen como punto de partida diferencias evidentes. Uno de los sujetos es activo y extrovertido y otro tímido y apocado como en “Amor en la punta de los dedos”, “El sonido del verano”, “La bestia se enamora”, “Un Chocoaholic”, “Princesa posesiva”, “Jaula Perversa” o “Sueño perverso”. En otros uno es un adulto y el otro alguien de menor rango de edad o socialmente menos valorado como en “Profe sensual”, “Chica encadenada”, “Príncipe oculto”, “Flores sangrientas”, “Espera que me enamore”, “Liándose en la cafetería”, “¿Pero cómo pude amarte?” o “Compañero secreto” sólo por citar algunos. Y en otros, directamente, los personajes pertenecen a mundos diferentes como en los amoríos vampíricos de “Bloody Kiss”, “Bloody Honey”, “Eres mi vampiro esclavo”, “Vampiresa por sorpresa” o “Beautiful world”, si bien este último es un demonio que adivina el futuro. La cuestión esencial es que haya diferencias entre los individuos conformantes de la potencial pareja.

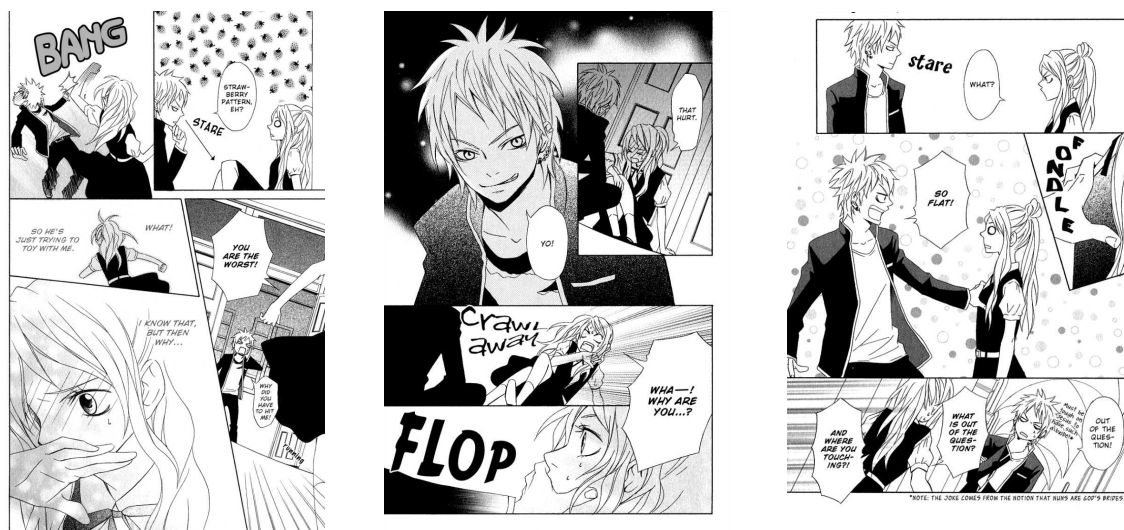
Para Francesco Alberoni, el estado naciente del enamoramiento, el proceso mediante el cual el amor activa al movimiento y sirve de punto de origen de la revolución, pasa por un estadio de negación y represión de las emociones.

Cuando nos enamoramos, durante mucho tiempo nos seguimos diciendo a nosotros mismos que no lo estamos. Pasado el momento en que se reveló el acontecimiento extraordinario volvemos a la vida cotidiana y pensamos que ha sido algo efímero. Pero ante nuestro asombro nos vuelve a la mente y crea un deseo, un ansia que sólo se calma sintiendo la voz o volviendo a ver a esa persona. (Alberoni, 1979, pp. 29-30)

Las tribulaciones autoimpuestas o impuestas desde el exterior a los personajes de los relatos amorosos, hacen que en primera instancia muchos de ellos nieguen sus sentimientos. Esta negación puede ser bien por principios —como le ocurre a las protagonistas de Kamaro Kikuchi en su el volumen de *¡Aleluya demonio!* (2009) —, bien por protección —como en el caso de *Bloody Kiss* (2012) de Rina Yagami, donde el vampiro pretende librar a su amada de los peligros potenciales de los ataques de otros vampiros borrándole la memoria a la joven— o bien, simplemente por no considerarse dignos depositarios del amor. Este último caso lo ilustran historias como “El hombre de la capa” de Ako Shimaki o “Chico secreto. Futuro efímero” donde la protagonista siente remordimientos a causa de haberse acostado con su novio mientras su verdadero amor de la infancia esperaba el reencuentro sin siquiera besar a otra chica o, también, “Duerme eternamente”, también de Shimaki, donde el apuesto y psicológicamente dañado pirata Jin oye como la doncella de Lisa la advierte de que no es bueno relacionarse con *ese* tipo de personas, es decir, con piratas.

La represión o resistencia del sentimiento amoroso puede darse en estas condiciones o también como causa de la ignorancia de los personajes. En algunas historias como “El spa del amor”, “1/3 de novio” o “Espera a que me enamore” todas de nuevo de Ako Shimaki, las protagonistas no conocen sus verdaderos sentimientos hasta que sienten que peligra la cercanía que mantienen con los coprotagonistas. En el caso de “Espera a que me enamore”, por ejemplo, la protagonista se ve obligada a actuar de *esclava* del chico porque ésta ha roto accidentalmente su móvil. Como pago, el chico le propondrá que haga todo lo que él diga, pasando por ir modificando su aspecto (le pone lentillas y le suelta el pelo) como si de *My Fair Lady* (1964) se tratara. Cuando ella piensa que los sentimientos que el chico tiene hacia ella no son verdaderos le pide dejar de ser su *esclava* entre lágrimas, siendo consciente ahí que no podrá estar más a su lado del modo en que lo ha estado hasta entonces (fig. 149).

La base sobre la que se afianza el relato que hemos definido como *de descubrimiento*, parte de la primacía del desconocimiento de los sentimientos amorosos por el otro. Como ocurre con las anteriores fórmulas narrativas identificadas en el corpus, la diversidad en la apariencia que las historias de este tipo pueden tomar es muy amplia. Existen algunos casos particulares que, aún regidos por la misma lógica del desvelamiento de los verdaderos sentimientos, juega con el hecho primero de no soportar al otro sujeto. Las historias en las que los protagonistas comienzan, como se diría comúnmente, *como el perro y el gato*, suelen tener un corte ligero y cómico. En



este punto destacan principalmente las obras de Mayumi Yokoyama *4 formas de ligar* (2010); *4 amores adictivos* (2008), *Chiki Chiki Banana* (2008) y *Las infidelidades de M* (2008) y las de la autora Nana Shiiba *Durmiendo entre lobos* (2012), *Vecinos y amantes* (2011) y *El sacrificio del ángel* (2008).

Uno de los ejemplos más curiosos pero que mejor nos ilustran este caso de guerra de sexos se presenta en el relato corto “I love High School” de Mayumi Yokoyama dentro del tomo *Las infidelidades de M* (2008). La historia da comienzo cuando un instituto femenino, ahogado por las deudas económicas, decide unirse a un instituto de élite masculino para generar un nuevo centro mixto y ahorrar costes. Las jóvenes de la institución femenina, entre las que se encuentra la protagonista de la historia, ven en la desgracia la oportunidad de encontrar una pareja. La protagonista, Megu, alentará a sus compañeras en un discurso:

¡¡Preparadas para conseguir maridos!! (...) ¡Pensemos en este nuevo cambio como una oportunidad para citas día tras día! ¡Imaginad la posibilidad de no estar solas nunca más! ¿No os hace suspirar?

Pero donde las jóvenes ven opciones, los chicos ven intromisión de unas estudiantes de bajo rendimiento. Esto hará que la unión acabe convirtiéndose en una guerra declarada entre sexos, enfrentando a los chicos del instituto masculino con las chicas del instituto femenino. El enredo amoroso comienza cuando el presidente del instituto de chicos y la presidenta del instituto de las chicas comienzan a verse a escondidas de sus compañeros, a traición, después de haber alentado participar en una sucesión continua de venganzas y simpáticas humillaciones los unos a los otros. Finalmente todo se resuelve sin drama alguno. El chico salva a la chica de una situación comprometida y los compañeros acabarán encumbrándolos como los “Romeo y Julieta” de su nuevo instituto aunque con un final feliz. Las situaciones histriónicas que la comedia romántica de estos ejemplos facilita hacen que muchos de los personajes verbalicen formalmente lo contrario de lo que sienten. Así, la protagonista de “I love High School” afirmará que *odia* al presidente de los chicos, si bien luego sus actos demuestren lo contrario. La idea de esta ambivalencia y la volatilidad de las emociones se alimentan de nuevo de creencias populares y del imaginario que los medios han ido construyendo alrededor del amor. Así, como dice, el refrán “del amor al odio sólo hay un paso” o “los que se pelean se desean”. Este tipo de ideas funcionan como diría Eva Illouz (2009) como una instantánea simbólica del amor. Una de las formas que socialmente aceptamos como un fuerte enamoramiento que responde a ese estadio inicial de odio o descontento ante el otro. La gran dificultad en estos relatos supone, nada más y nada menos, que el aborrecimiento del personaje coprotagonista que, es de nuevo superado por la fuerza del amor.

4.2.3. Triángulos amorosos. ¡¡Estamos enamorados de ti!!

Los modelos de narración amorosa identificados en el corpus de análisis no son en todos sus puntos categorías finitas y de correspondencia exacta con el relato y esto es especialmente evidente en los casos de los triángulos amorosos. Las narraciones actuales no suelen ser simples y tanto en formatos como en géneros se tiende a la hibridación. Uno de los modelos de historieta romántica más combinados dentro del corpus analítico propuesto se presenta con lo que se conoce como el *triángulo amoroso*. Aquí, entendemos esta forma amorosa como aquélla donde dos personajes tienen sentimientos por otro de suerte que se genera una triangulación en la relación.

Esta tipología aparece de forma pura en algunos relatos como “Contigo hasta el fin del mundo” de Aya Oda, donde dos chicos están enamorados de una chica. Parcialmente, se muestra también un triángulo amoroso en “Durmiendo entre lobos” de Nana Shiiba. En principio los dos hermanos conforman junto a la chica un triángulo pero la historia pronto introduce otra chica para el chico que queda *descolgado* tras el desenlace del primer episodio. También se observa el tipo de relato de triángulo amoroso como punto de partida en uno de los episodios de “Vecinos y amantes” donde se cuenta la historia del amigo de la infancia enamorado de la protagonista y la hermana menor de ésta, enamorada en secreto de él. Por último, la triangulación amorosa también se presenta en la última historia del tomo 4 *amores adictivos* de Mayumi Yokoyama titulada “Boyfriend” que se centra en la relación de tres amigos de la infancia (fig. 151).

El punto de partida del triángulo amoroso es poco frecuente si se toma en consideración la totalidad del corpus. Ahora bien, la aparición de personajes secundarios interesados en algunos de los personajes es mucho más recurrente. En “Duerme eternamente” de Ako Shimaki, por ejemplo, uno de los piratas que acompañan a Jin, el protagonista, está enamorado de él y no soporta el afecto especial que Jin comienza a tener por la chica que han apresado, Lisa. En “¡Aleluya Demonio!” y “Vanilla Beans Love Pink” de Kikuchi Kamaro, la chica en principio no está enamorada del coprotagonista sino de un tercer personaje que resulta ser siempre el más oscuro de todos. Por otro lado, en “Un instante de luna” de Ako Shimaki o en “Chica encadenada” de Ryu Yuuhi, el triángulo lo conforman los dos protagonistas y un tercer personaje en ausencia. En el caso de “Chica encadenada”, es la madre difunta la que aparece como *impedimento* para que la protagonista consuma sus deseos por su tutor legal. En otro caso, “Un instante de luna” de Ako Shimaki, el triángulo lo conforman la hermana fallecida tras un accidente de coche de la protagonista que resultaba ser la primera novia del chico coprotagonista, al que además hay que sumar un compañero de clase interesado en salir con la protagonista.

Si atendemos a una definición pura del triángulo amoroso como la describíamos anteriormente, veremos que en estos ejemplos de incorporación de terceras personas al conflicto principal entre el chico y la chica protagonistas, la triangulación amorosa



Fig. 151. De izquierda a derecha: “Contigo hasta el fin del mundo” (2009) Aya Oda y “Vecinos y amantes Capítulo 3”(2010) Nana Shiiba. Fuente: Aya Oda/Shogakukan//Nana Shiiba/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

es falsa. Así, la introducción de estos personajes funcionaría únicamente como impedimentos, como obstáculos que los personajes deben salvar para reconocer finalmente sus sentimientos. En el caso de “Un instante de luna”, por ejemplo, el compañero de Mizuho, la protagonista, le propone participar en un evento escolar en el que harán de pareja. Shuu, el novio de la hermana de Mizuho del que está enamorada desde hace tiempo, se entera y aún sin tener claros los sentimientos que alberga por Mizuho acude al evento para evitar que la chica forme pareja con el compañero de clase (fig. 152). A pesar de que ambos personajes parecen enamorados de Mizuho el conflicto principal no se centra en la relación a tres bandas de estos personajes sino en los conflictos internos que tanto Shuu como Mizuho tienen tras la muerte repentina de un ser querido para ambos y los nuevos sentimientos que empiezan a tener el uno por el otro. Por tanto, esta aparición de personajes que, circunstancialmente y dentro del relato cumplen un papel de triangulación amorosa, en realidad se convierten finalmente en otros obstáculos, como puede ser la diferencia de edad o de estatus y activan, eso sí, la vía por la que los personajes principales disipan sus dudas amorosas.

Algo que quizá justifica la ausencia de este tipo de relatos amorosos, por otro lado, bastante comunes dentro de otros títulos *shōjo* de grandísimo éxito como *Hana Yori Dango* (1992-2008) de Yoko Kamio o la archiconocida *Marmalade Boy* (1992-1995) de Wataru Yoshizumi, es la extensión de los mismos. Al tratarse de historias con una disposición menor de páginas el desarrollo de los personajes y de los posibles conflictos se comprime con lo que tramas elaboradas con varios personajes son más infrecuentes. Se trataría por tanto, de una cuestión pura de economía de recursos y medios donde la limitación de páginas haría más fácil centrar el desarrollo dramático en las emociones de uno o dos personajes, a lo sumo.

El valor que la identificación de este tipo de historias tiene dentro de nuestra propuesta teórica viene por dos vías. De un lado, la aparición de los celos como síntoma del enamoramiento y de otro la formalización de la fantasía erótica de ser deseado por varios individuos. Torben Grodal señala que “mientras el amor establece un vínculo exclusivo e individual entre dos personas, los celos son la reacción a cualquier signo de desviación desde ese vínculo²⁰²” (2004, p. 31). Los celos, como emoción compleja que cursa con envidia de la atención que recibe otra persona diferente o el depósito de un valor aparentemente mayor al propio por parte del ser amado, son casi tan antiguos como el propio amor. Paradójicamente, aunque no se desee ser presa de los celos, los sujetos pueden encontrar satisfacción en el hecho de sentirse deseados. Vemos entonces que el vínculo entre celos y ser deseado por varios sujetos a la vez es algo que está íntimamente ligado. Por ejemplo, en el relato de Mayumi Yokoyama “Boyfriend” (2008) la historia presenta a tres amigos de la infancia Wakana, Yuki y Kaoru. Siendo pequeños, Kaoru se muda a una ciudad lejana y vuelve tras siete años de ausencia. Yuki

202 Whereas love establishes an exclusive and individual bond between two people, jealousy is the reaction to any sign of deviation from that bond. (t.d.a.)

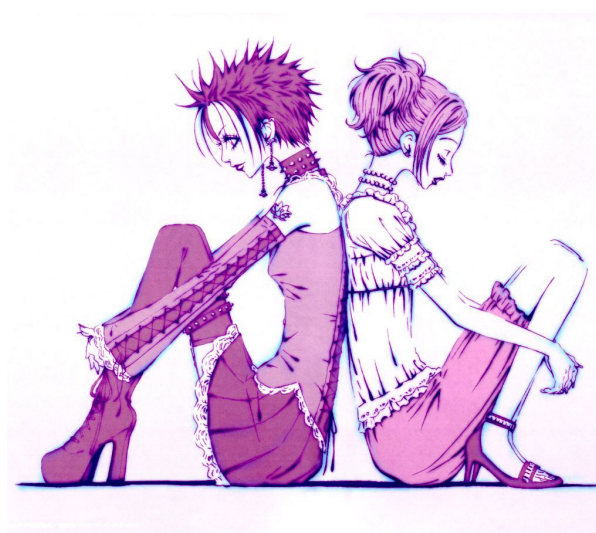


Fig. 152. "Un instante de luna" (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

parece estar enamorado de Wakana y la vuelta de Kaoru despierta en él unos celos que lo llevan incluso a pedirle a Kaoru que vuelva a marcharse. Yuki, confesándole a Wakana la conversación con Kaoru le dice: “Me preocupaba... que pudiera alejarte de mí”. Los celos de Yuki hacia Kaoru son evidentes. Hacia el final de la historia, Kaoru reafirma lo que se ha ido sugiriendo a lo largo de toda la historia, que tanto él como Yuki tienen sentimientos hacia Wakana: “Ahorraré y alquilaré un piso. Y entonces te arrebataré de las garras de Yuki”. El relato termina y no se llega a saber de qué lado se inclinará la balanza. La imagen final nos muestra tres viñetas. En la central Wakana y flanqueándola Yuki y Kaoru. Bajo el grupo de viñetas, sin ningún tipo de separación de *gutter* se observa una fotografía de los tres jóvenes de niños. En esa representación, nuevamente, la chica se encuentra en el medio rodeada de los dos chicos. La imagen aventura conflictos ulteriores que entroncarán con el debate entre uno u otro personaje, como la tradición narrativa nos ha ofrecido a lo largo de los años.

El triángulo amoroso lleva también consigo otro elemento, la elección. Como señala Erich Fromm (2007) una de las preocupaciones primordiales alrededor del amor es buscar y saber reconocer el sujeto adecuado para depositar el amor más que analizar exactamente el tipo de amor que se propone o el cuidado de la relación de pareja. Todo parece ser una cuestión referida a la elección y la imposición de un sujeto como más valioso que otro, al menos, circunstancialmente más valioso. En “Vecinos y amantes” por ejemplo, encontramos en el primer capítulo una forma de este tipo de selección curiosa. Ina, que llega junto a su amigo de la infancia a una casa de huéspedes donde vivirá durante el nuevo curso, acabará enamorándose de Akira. Ello supone que, en el triángulo amoroso de partida entre Ina, Kiichi (el amigo de la infancia) y Akira, la chica otorga un valor mayor al nuevo chico. Esto se traduce de nuevo en un reforzamiento de las cualidades del enamoramiento, súbita aparición y efecto novedoso. Ina conoce a Kiichi desde que son pequeños y aunque él esté enamorado de ella, ella sólo lo ve como un amigo, quizá por la fuerza de la costumbre. Una de las grandes fuerzas de resistencia que el amor romántico tiene es la de cotidianeidad. El amor pasión se acaba cuando el amor compañero aparece. Las agitaciones químicas de los primeros momentos del amartelamiento disminuyen sobre todo ante un amor que parece perfecto y que cubre todas las necesidades y expectativas que se podían buscar. Akira, ofrece además de un efecto de novedad, la mezcla que observaremos posteriormente de chico malo de buen corazón que necesita del afecto femenino para reconocer sus propios sentimientos.

4.3. Una tipología de personajes en el *shōjo manga*.



Si el *shōjo manga* se entiende como un género, o macro-género narrativo, debido a la multiplicidad de sus posibilidades temáticas dentro del vasto mundo del *manga*, es factible convenir que existe una recurrencia en estos retratos de unos personajes determinados en detrimento de otros. Es decir, como género, el *shōjo manga* tiende a acudir a unos modelos arquetípicos determinados de personaje frente a otros. Por supuesto esta clasificación no es tajante ni exacta, sobre todo si tomamos en consideración la hibridación que es frecuente en los relatos *manga* y en el *shōjo manga* en particular, pero las constantes existen, especialmente en los relatos más generalistas.

Los investigadores Ubaldo Cuesta y Tania Menéndez explican en su texto “La percepción del personaje y su construcción psicológica” (2006) que “cuando un espectador percibe a un personaje, inmediatamente lo coloca en una categoría que le resulte familiar” (2006, p. 59). La lectora de *manga* asidua, que se encuentra altamente familiarizada con el medio que consume, activará en el momento de leer una historia los mecanismos necesarios para identificar y diferenciar el personaje central de un secundario, así como para colocar a los protagonistas dentro de la

categoría esperada según el género. ¿Es una dulce estudiante? ¿Una empollona? ¿Se trata de una *gamberrilla* a la que no le gusta estudiar? ¿Es una aristócrata? ¿Señora de un palacio? ¿Vidente con superpoderes? Cuesta y Menéndez señalan también estas primeras percepciones estereotípicas (*heurísticos*) como necesarias para el proceso de identificación del personaje y su asimilación dentro y fuera del relato. Estas primeras impresiones resultan vitales y altamente eficaces especialmente en relato breves (cf. Cuesta y Menéndez, 2006). Cuanto más rápido es el proceso de etiquetado según el registro de estereotipos dentro del repertorio mental que la lectora maneja, más rápido se produce el proceso de individualización, es decir, más rápido se comienza a inferir las cualidades específicas psicológicas, físicas y de carácter que el personaje tiene y/o va desarrollando a lo largo de la historia. La primera identificación estereotípica tiene un carácter contingente que el texto narrativo debe corroborar o desmentir seguidamente. Las historias autoconclusivas que se editan en las revistas poseen un número de páginas limitadas que, en el mejor de los casos, pueden ser publicadas en un par de números o tres. Es lógico que la identificación y caracterización del personaje sea rápida y certera. Debe existir, por tanto, un rasgo de carácter dominante en el personaje que enfrentamos en la narración, un “rasgo central” (Cuesta y Menéndez, 2006, p. 61).

En el cómic, y específicamente en el *shōjo manga*, estas inferencias de carácter del personaje se realizan en la recepción de un dibujo en unas viñetas que probablemente esté hablando o pensando algo, tal y como habíamos visto anteriormente. Los encuadres de las viñetas de presentación de los personajes eran, recordemos, planos cercanos donde se apreciaba el rostro de la protagonista y donde el efecto de captación de la atención del lector debía ser rápido. Pero ¿cómo en un simple vistazo una lectora puede adivinar esos rasgos centrales y definidores del personaje? Siguiendo a Cuesta y Menéndez, “para que un rasgo sea o no central depende del «contexto» en el que se produzca la percepción” (2006, p. 61).

En este apartado observaremos cómo el proceso de identificación e inferencia de las particularidades y propiedades de los personajes activa el efecto “*moé*” que Patrick Galbraith (2014) describe en su obra *The Moé Manifesto. An Insider’s Look at the Worlds of Manga, Anime and Gaming* como una fuerte atracción emocional por los personajes. De este modo, conectaremos la forma en que visualmente se construyen los rostros y personajes en el *shōjo manga* con los estímulos supranormales comentados en el bloque teórico anterior (vid. apartado 2.6).

Además, estableceremos una distinción básica entre los dos modelos femeninos que se presentan en los relatos de *shōjo manga* analizados conectados con las formas de presentación sociales de las jóvenes estudiantes japonesas: como chicas modélicas, castas y virginales y como jóvenes rebeldes, sexualmente activas y fuera de los cánones establecidos.

Acometeremos también algunas observaciones acerca de la representación de los chicos en las narraciones analizadas como la otra cara de la moneda del modelo

romántico del *shōjo manga* y lo pondremos en relación con el concepto de *bi-shōnen* (o *bisounen*) aparecido en los años 70.

Por último, observaremos las diferencias de roles de género que se plantean en las narraciones románticas del *shōjo manga* y las conectaremos con las apreciaciones que desde los estudios de género se realizan en el modo representacional de los personajes masculinos y femeninos dentro del estudio de caso que nos ocupa en esta investigación.

4.3.1. El efecto *moé*.

Las imágenes que promueve la cultura popular actual tienen un potencial increíble para ofrecer y reelaborar los arquetipos sociales presentes en nuestro tiempo. Ya habíamos comentado que el término *shōjo* se refería a la figura de una joven chica que en su inmadurez aparece como inocente, ingenua, pura y llena de vitalidad. El atavismo de la ensoñación dentro del *shōjo* se pone en relación con “los animales de peluche, los vestidos esponjosos, y en general con la imagen «mona» (*kawaii*)²⁰³” (Napier, 1998, p. 94) manteniendo la imagen de la chica en un estado de *impasse* entre la adultez y la niñería. Esto hace, según señala Susan Napier, que la forma representacional de la chica en el *shōjo* se muestre como “el perfecto femenino que no atemoriza, la hija/hermana menor idealizada cuya feminidad es esencialmente asexual²⁰⁴” (Napier, 1998, p. 94).

El experto en cultura japonesa Patrick Galbraith, explora a través de una mirada poliédrica y heterogénea la definición del concepto “*moé*” en su libro *The Moé Manifesto* (2014). En sus páginas, a través de reflexiones teóricas propias y entrevistas a diversos agentes implicados en la compleja variedad y diversidad de la cultura popular japonesa intenta clarificar la definición de un concepto sin traducción como es el “*moé*”. *Moé* es un término en japonés que ha venido formalizándose en el *argot* popular y de los aficionados al *manga*, el *anime* y los videojuegos en el archipiélago nipón. Galbraith especifica que el término es la forma nominal que deviene del verbo *moeru* cuyo significado podría corresponderse con el de “florecer”. Según explica el autor norteamericano “hay una vitalidad juvenil hacia la palabra, reflejado en su uso en la poesía japonesa desde principios del siglo XVII²⁰⁵” (Galbraith, 2014, p. 5). A pesar de este origen, la palabra ha ido evolucionando en el habla urbana de la subcultura *otaku* derivándola hacia la idea de que la palabra *moé* hace alusión a la respuesta afectiva ante un personaje de ficción (vid. Galbraith, 2014, p. 5; Jenkins, 2015). *Moé* es por tanto un efecto que provocan los personajes o sus imágenes, que en Japón se pueden traducir en incontables *gadgets*, *merchandising* y objetos de consumo, que generan un tipo de respuesta afectiva muy intensa. Los personajes que hacen que se desboque esa respuesta emotiva son llamados por Patrick Galbraith como “personajes *moé* (*moé kyara*)²⁰⁶” (2014, p. 6).

El efecto *moé* supone que existe una interacción con el personaje y que ésta puede llegar a ser muy intensa. Esto es quizá evidente en series de largo alcance, que han sido capaces de despertar fuertes atracciones hacia el carisma de sus personajes o las historias. Buenos ejemplos de ello pueden ser algunos personajes de series de

203 (...) *stuffed animals, fluffy dresses, and an overall “cute” (kawaii) image* (t.d.a.)

204 *is the perfect non-threatening female, the idealized daughter/younger sister whose femininity is essentially sexless* (t.d.a.)

205 *There is a youthfull vitality to the word, reflected in its use in Japanese poetry from as early as the eight century* (t.d.a.)

206 *moé character (moé kyara)* (t.d.a.)

animación como *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) del estudio Gainax, donde sus féminas (especialmente Asuka y Rei) cobraron una especial relevancia. Pero, ¿es posible esa misma conexión en historias que únicamente ocurren una vez? Se podría argüir que el efecto *moé* parece únicamente factible si existe un tiempo relativo en el que el sujeto del mundo real y el personaje de ficción coinciden y el primero empieza a tomar cariño por el otro. Algo así como la afirmación proverbial de “el roce hace el cariño”. Sin embargo, bajo nuestra perspectiva y a causa de los estudios acerca del poder de las imágenes y la respuesta física y emocional ante ellas, podemos imaginar que el efecto *moé* subyace en muchos de los personajes que aparecen en el cómic japonés para chicas y por tanto, aunque atenuado, activa en los lectores de *shōjo* los mismos desencadenantes que otros personajes estimulan aceleradamente.

Bajo la activación emocional del efecto *moé* los personajes se convierten en seres cercanos a los consumidores y son incorporados para formar parte de sus vidas cotidianas. Galbraith llega a comentar y a entrevistar algunos casos en que personas reales han establecido relaciones sentimentales con personajes de ficción, dejando de lado las complicadas relaciones humanas. El hecho de que los personajes de ficción encerrados en las realidades de dos dimensiones puedan ser objetos de deseo romántico es algo que puede sorprendernos, pero no es ni más ni menos, que el mismo efecto que han podido producir algunos dibujos de la factoría Disney dentro de sus seguidores. El caso más reciente podemos encontrarlo quizá en *Frozen* (2013) dirigida por Chris Buck y Jennifer Lee, aunque es posiblemente extensible a todo el elenco de princesas y príncipes Disney. Las legiones de seguidores y seguidoras que la princesa Elsa han generado, siendo un personaje creado por ordenador, se parece a los seguidores que los personajes de la aplicación de sintetización de voz *Vocaloid* produjeron en los comienzos del actual nuevo milenio (fig. 153) que han elaborado y re-elaborado sus propios diseños de personaje.

Galbraith se pregunta “¿Por qué es extraño amar a los personajes manga?” (2014, p. 9). Realmente, muchos de estos personajes están diseñados y generados para que el consumidor se encuentre irremediabilmente atraído por ellos. Los ojos, los gestos, la ropa, la personalidad... todo en ellos parece llamar la atención para que la mirada los atienda. Según Helen McCarthy (2009) el efecto *moé* se ha venido señalando como una forma de fetichismo ante los personajes *manga* y *anime*. Según la investigadora

el personaje es normalmente femenino y joven, el fetichista normalmente masculino, pero el consenso en general es que el *moé* no tiene una naturaleza sexual. Es descrita por muchos comentaristas como un sentimiento puro, de protección parecido al amor de un hermano mayor o un padre²⁰⁷ (McCarthy, 2009).

207 The character is usually female and younger, the fetishist usually male, but the overall consensus is that *moe* is not sexual in nature. It's described by most commentators as a pure, protective feeling, akin to the love of a big brother or father. (t.d.a.)

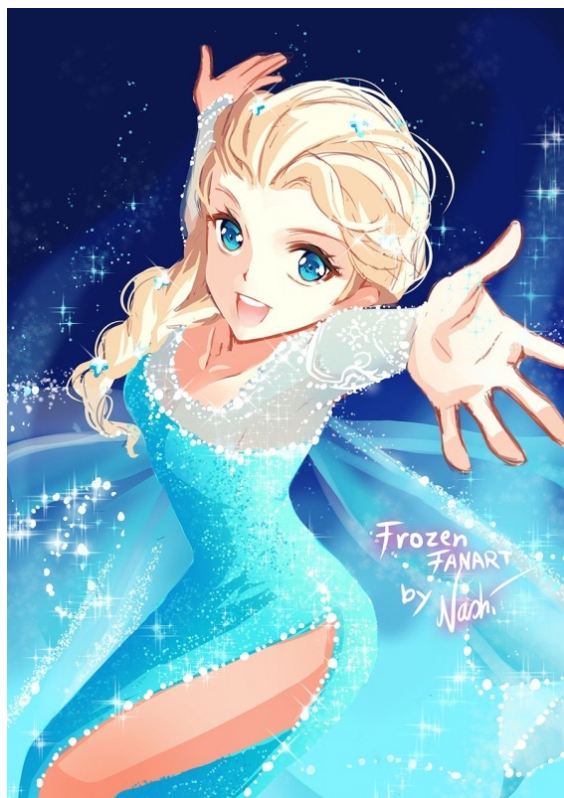


Fig. 153. Personaje *moé*. Vocaloid Miku. Fan art de Andoide 18 Z. Recuperado de http://es.vocaloid.wikia.com/wiki/Archivo:Ffyy3_vocaloid-hatsune-miku-5.jpg. (contenido en abierto) Derecha: fan art de la princesa Elsa de *Frozen* con rasgos *moé* realizado por Naschi. Recuperado de <http://naschi.deviantart.com/art/Disney-Frozen-421197891>. Cortesía de la autora.



Fig. 154. *Sailor Moon* (1991-1997). Naoko Takeuchi. Fuente: Naoko Takeuchi/Glénat.

Parece que la atracción de los personajes femeninos lindos (*bishōjo*) estaba reservada al ojo masculino, sobre todo considerando sus orígenes en la obra de Osamu Tezuka, un autor varón. Es decir, los personajes *moé* se dirigen a una escopofilia masculina dado que se trata de unas chicas lindas. Aún cuando esa atracción no fuera sexual ya que principalmente, según Galbraith, despertaban en el hombre la necesidad del cuidado y protección. El concepto del *moé kyara* o personaje *moé* entronca así con la tradición de la imagen *bishōjo*, con la chica mona (*cute girl*) que será tan explotada en la imaginaria *manga* en general, con independencia del género o la temática. A partir de la última década del siglo xx, tal y como señala Patrick Galbraith, “el diseño de personaje y el deseo alcanzó altas cotas en 1990 con la serie *manga Sailor Moon* (1991-1997) (fig. 154), que, aunque estaba escrita Naoko Takeuchi una mujer, para chicas jóvenes y niñas, explícitamente denominan a su heroína principal *bishojo*²⁰⁸” (2014, p. 17). Es decir, en los 90 las “chicas monas” dieron el salto de muchas revistas masculinas hacia un público mucho más amplificado, donde chicos y chicas podían disfrutar tanto de las protagonistas *bishojo* como de su contraparte, los chicos *bishonen* (chicos monos).

Las líneas diferenciales son difusas y no existen normas estables al respecto, tal y como anunciábamos al hablar del canon gráfico diferencial entre *shōjo*, *shōnen* o *seinen*. Es decir, en la imagen en sí de los personajes *shōjo* no ha de estar ligada necesariamente a lo que para muchos puede considerarse un *moé kyara*. De hecho, la amplitud de títulos dentro del *shōjo* y a lo largo de la historia así lo demuestra. La cuestión es que el efecto *moé*, la atracción irremediable y la necesidad de proteger a la chica linda, es algo que sí se puede rastrear dentro del mundo ficcional de algunos relatos *shōjo*, tal y como se ha desvelado en la observación de nuestro corpus de análisis.

En las historias analizadas, existe una tendencia a mostrar algún momento en que la protagonista es salvada (*vid.* Tabla 12). La salvación puede ser desde el rescate ante una agresión inminente contra la integridad física y moral por parte de otros chicos o chicas como en “Durmiendo entre lobos” de Nana Shiiba; en “¡Aleluya demonio!”, “¡Aleluya demonio! Returns” o “Vanilla Beans Love Pink” (todas de Kamaro Kikuchi dentro de *¡Aleluya demonio!* de 2009); en “Compañero Secreto” (2009) dentro de *El Spa del amor* de Ako Shimaki, en *Jaula Perversa* (2013) de Miku Momono; en “Camarero serio, camarera perezosa” cuarta historia dentro de *Liándose en la Cafetería* (2012) de Mie Washio... O bien puede ser un recate que tenga que ver con la integridad física de la protagonista, como evitar que la atropelle un coche, como ocurre en “Un instante de luna” dentro del recopilatorio de Ako Shimaki *Amor a segunda vista* (2010) o una cabina de una atracción de feria que se ha soltado y se dirige hacia la chica, tal y como ocurre en *Bloody Kiss* (2012) de Rina Yagami.

208 Character design and desiring reached new heights the 1990s with the manga series *Sailor Moon* (1991-1997), which, though written by Takeuchi Naoko —a woman— for young women and girls, explicitly calls its main heroine a *bishojo*. (t.d.a.)

Agresión provocada por personas (Integridad física y moral) ■

Accidente/caída (integridad física) ■

TÍTULO ESPAÑOL Autora	RELATOS QUE CONTIENE
¡Aleluya Demonio! Kikuchi Kamaro	¡Aleluya Demonio! ¡Aleluya Demonio! Returns Vanilla Beans Love Pink El mejor novio de laboratorio
Amor a segunda vista Ako Shimaki	Amor a segunda vista Un instante de luna Línea contigua de novios Juntos donde sea
Bloody Kiss Rina Yagami	Bloody Kiss Bloody Honey Un chocoholic Fullmoon (sólo texto no cómic)
Chico Secreto, futuro efímero Ako Shimaki	Chico Secreto, futuro efímero Maldito amor no correspondido Duerme eternamente
Chiki Chiki Banana Mayumi Yokoyama	Chiki Chki Banana DokIn Wild Card Red Hot La Banana Justa
Contigo hasta el fin del mundo Aya Oda	Contigo hasta el fin del mundo El sonido del verano Ella y él Un amor a la espera de la nieve

4 amores adictivos

Mayumi Yokoyama

Ready, Steady, go!

Survivor

Pesadilla después de Navidad

Boyfriend

4 formas de ligar

Mayumi Yokoyama

It's a real world

Lip Lock

Mi punto débil

Hotel Pavo Real Rojo

Durmiendo entre lobos

Nana Shiiba

Durmiendo entre lobos (1)

Durmiendo entre lobos (2)

Durmiendo entre lobos (3)

Durmiendo entre lobos + α

El sacrificio del ángel

Nana Shiiba

El sacrificio del Ángel

Trance Kiss

Trouble Kiss

Joker Magic

Trance Kiss -Enamórate joven-

El spa del amor

Ako Shimaki

El Spa del amor

Compañero secreto

El hombre de la capa

Espera que me enamore

Ako Shimaki

Espera a que me enamore

El origen de la mentira y del amor

$\frac{1}{3}$ de novio

Cuando me conociste yo ya no estaba

Flores Sangrientas

Hina Sakurada

Capítulo 1

Capítulo 2

Capítulo final

Beautiful World

Los sentimientos de Yori

Quiero estar atada a ti

Mayu Shinjo

Quiero estar atada a ti
Hazme tuya por completo
La máscara del demonio
Un amor doloroso

Eres mi vampiro esclavo

Satoru Takamiya

Eres mi vampiro esclavo
Fetichismo por los fantasmas
Kyrie Eleison

Jaula perversa

Miku Minono

Jaula perversa (1)
Jaula perversa (2)
Jaula perversa (3)
Jaula perversa (4)
Jaula perversa (5)

Las infidelidades de M

Mayumi Yokoyama

Las infidelidades de M
I love High School
Mi querido demonio
Nervous

Liándose en la cafetería

Mie Wasio

Liándose en la cafetería
Un White Day amargo en la cafetería
Secret Cafe time
Camarero serio, camarera perezosa
Acepto lo que sea

¿Pero cómo pude amarte? Kayoru

¿Pero cómo pude amarte? (1)
¿Pero cómo pude amarte? (2)
¿Pero cómo pude amarte? (3)
La bestia se enamora
Amor en la punta de los dedos
Sus ojos brillantes y su verdadera faceta.

Perfect Partner

Kanan Minami

Perfect Partner

Cuadrado amoroso

Lo que piensa ella

Sentimientos de amor en un mundo de mentiras

Placer a la carta

Kaede Ibuki

Placer a la carta (1)

Placer a la carta (2)

Placer a la carta (3)

Diablilla peligrosa

Money Control

Vampire crisis

Kaede Ibuki

Vampire crisis

Vampire emotion

100 plegarias y un deseo

¡Tienes que ser tú y sólo tú!

El ángel de los 10 años después

Vampiresa por sorpresa

Kayoru

Vampiresa por sorpresa (1)

Vampiresa por sorpresa (2)

Vampiresa por sorpresa (3)

Vampiresa por sorpresa (capítulo final)

Vampiresa por sorpresa (capítulo extra)

Princesa posesiva

Minami Kanan

Princesa posesiva (1)

Princesa posesiva (2)

Princesa posesiva (3)

Cátedra de amor inocente con un método salvaje

Príncipe oculto

Kanoko Sakurakouji

1^{er} Acto. El gato, el secreto y una figura atrayente.2^o Acto. El gato, la bella y el drama histórico.3^{er} Acto. El gato, Londres y mi rival en el amor.

El pequeño príncipe oculto

Detrás del telón del príncipe oculto

Profe sensual
Ryu Yuuhi

Profe sensual
Chica casta y pura
Chica encadenada

Romance modelo
Show Ichikawa

Romance modelo
Romance cruel
Romance difícil
Amor en casa
Life + B

Sueño perverso
Miku Momono

La chica en la mansión de muñecas
Recuerdo congelado
Belleza demoníaca
Pesadilla efímera
Lo que sueño contigo

Twitteando mi #amor
Mio Mamura

Twitteando mi amor
Las chicas se pelean todos los días
Mi amargura y tu dulzura
Hasta que se derrita el chocolate
Mañana te amaré

Vecinos y amantes
Nana Shiiba

Vecinos y amantes (1)
Vecinos y amantes (2)
Vecinos y amantes (3)
Vecinos y amantes. La habitación de Ina

Tabla 12. Relación de tipos de agresión dadas en los relatos del corpus. Fuente: elaboración propia

Ocasionalmente, el rescate va más allá de la mera protección física, trascendiendo hacia el futuro mismo de la joven protagonista y de la vida que tendrá. Tal es el caso de “Contigo hasta el fin del mundo” de Aya Oda publicado en 2011 en el tomo con el mismo nombre. En el relato de Oda, la protagonista, Natsume, huye de su casa en el momento en que el marido de su madre intenta violarla. En la noche, acaba refugiándose en la casa de Setsu, el joven del que se ha hecho amiga en el instituto, a la que llega descalza y desamparada. En lo que sigue, Setsu y Natsume pasan la noche juntos y así, varios días hasta que Ryota, el otro amigo enamorado de Natsume los encuentra y les grita lo preocupado que estaba por ellos. Pero el acto de salvación en “Contigo hasta el fin del mundo” se produce después, cuando Natsume descubre el significado verdadero de un mensaje de texto enviado en blanco desde el móvil de Setsu el día en que éste muere en un accidente. El tercer amigo, Ryota, le muestra el mensaje en el móvil de Setsu que recuperó en su entierro antes de que lo desecharan donde se lee:

Por dónde puedo empezar... Es la primera vez que escribo un mensaje, qué difícil es. Natsume, perdona por haberte dicho cosas feas. No se me ocurre nada más. Soy muy malo hablando. Tú también ¿no? Como éramos parecidos estábamos tan bien juntos. Pero eso es lo mismo que huir y encerrarse en uno mismo por eso pienso alejarme. No quiero que te estropees como persona. No quiero que termines como yo. Quiero que seas feliz en un mundo nuevo. Yo estaré bien, con sólo pensar en ti. Todo el tiempo hasta que me muera. Esté donde esté.

El mensaje surte efecto en Natsume que decide avanzar en su vida y dejar atrás los tristes recuerdos de Setsu. Comienza a salir con Ryota y se empieza a relacionar con la gente. Algo parecido ocurre en la obra de Ako Shimaki *Chico secreto. Futuro efímero* (2009) donde en el relato de apertura, la protagonista es salvada de que su ex-novio difunda fotos comprometidas suyas gracias a la intervención del que fuera su amor de infancia y coprotagonista masculino del relato.

El efecto *moé* está muy presente por tanto dentro de la narrativa japonesa en general y en la del *shōjo* en particular. Tomando otro ejemplo de nuestra muestra podemos observar cómo las referencias son claras e incluso directas. En *Flores Sangrientas* (2014) de Hina Sakurada, el personaje masculino el profesor Enjo —el profesor de arte del instituto— describirá claramente las cualidades visuales a las que nos referimos en una conversación con la protagonista femenina, la alumna que le hace de modelo, Saeki (fig. 155).

PROFESOR ENJO: Las modelos no deben sonreír. Intenta ser más inexpresiva.

SAEKI: Profesor Enjo, usted también esta sonriendo...

PROFESOR ENJO: Es que eres una monada, Saeki. Es culpa tuya, no puedo resistirme. (...) Ninguna otra modelo posee tus cualidades. Qué bonita. Eres una muñeca a tamaño real.



Fig. 155. Kako Saeki posa para su profesor de arte del que está enamorada. "Flores Sangrientas" (2014) Hina Sakurada. Fuente: Hina Sakurada/Ivréa

La estética *lolita* de Saeki converge con el denominado estilo *Lolicon* (*Lolita complex*, complejo de Lolita) que ofrece una imagen muy infantil y ambigua altamente erotizada. El *Lolicon* se encuentra a medio camino entre lo *kawaii*, lo mono, y el despertar sexual, ocasionalmente de manera ingenua. Del lado contrario a esta formulación, se encuentra la ternura peligrosa o *abunkawaii* que según nos cuentan Dan Mazur y Alexander Danner se trata de una evolución perversa de “la sensibilidad *kawaii* de la monería exacerbada” (2014, p. 273). La figura de Kako Saeki en “Flores Sangrientas” nos ayuda a definir parte de esta idea del *abunkawaii*. De un lado, la apariencia de muñeca de porcelana choca con la actitud agresiva y abiertamente sexual que manifiesta cuando, desesperada ante las negativas del profesor Enjo, acude a su casa, le agrede y le realiza una felación contra su voluntad (fig. 156).

La formulación exagerada de los sentimientos de Saeki, conectan por un lado con el estado de inmadurez de las chicas adolescentes que aún no son capaces de gestionar sus emociones y por otro rompe con la idea de que la educación femenina en la secundaria superior se encuentre abocada a la domesticación femenina mediante la consolidación de los modelos de buena esposa y madre (*vid.* Takahasi, 2008; Czarnecki, 2005). Mediante la práctica agresiva de un acto sexual no consentido, Saeki fractura el ideal de la “aspirante a buena-esposa-abnegada madre de la virgen de clase media-alta” (Czarnecki, 2005, p. 51). Siguiendo la propuesta de la investigadora Melanie Czarnecki en “Bad Girls from Good Families: The Degenerate Meiji School” (2005), la desviación moral (que resulta evidente en Saeki) puede funcionar como forma de resistencia al ideario patriarcal si bien, el final del relato encauza de nuevo a la joven Saeki alejándola del oscuro camino que había tomado al atacar a Enjo. La pérdida de control de Saeki es seguida por la rotunda afirmación de Enjo: “No importa cuánto lo intentes... no voy a enamorarme de ti”. El sentimiento irremediable de culpabilidad y de vergüenza de Saeki es visible cuando la joven rompe a llorar. Cerrado el conflictivo episodio, Saeki vuelve a casa donde su hermana mayor, ante las lágrimas desconsoladas de su hermana pequeña, le aconsejará que se disculpe:

YORI (hermana de Saeki): Nunca he amado a nadie de esa manera... por eso no entiendo tu sufrimiento, o los sentimientos del profesor. Pero, si has hecho algo terrible, tienes que disculparte.

En lo que sigue, Saeki se distancia del profesor reconociendo la actitud nefasta que ha tenido, disculpándose con el profesor vía carta. Se podría pensar que la conducta de Saeki, desesperada, no tuviera ningún tipo de opción a ser compensado por los valores sociales porque el amor no puede ser histérico y unilateral. Sin embargo, el ideal del amor que redime, vuelve a escena. El comportamiento causado por la ira de Saeki es canalizado y sublimado en forma de recompensa: por fin Saeki es correspondida por el profesor justo cuando ya se ha graduado del instituto. La metáfora que aflora en el final de la historia es que el amor inmaduro de la chica no podía ser atendido porque

era egoísta e infantil. No se trataba de un aspecto positivo del amor y de haber sido correspondido en el momento no hubiera prosperado. Sin embargo, una vez la joven ha *madurado* (ha dejado la etapa liminal del instituto) puede amar de manera adulta y ser correspondida por un adulto. Nuevamente, el Amor-Dádiva, el amor generoso es el que se privilegia y premia en el relato amoroso ofreciendo un estrecho margen para las salidas de convención por parte de los agentes enamorados.



545

4.3.2. Chicas malas vs. Tierna inocencia.

La amplitud del género del *shōjo manga* así como de los innumerables subgéneros que podemos adscribir a este gran universo que es el cómic japonés para chicas, permite un elenco de lo más variopinto en lo que a tipologías femeninas se refiere. Las protagonistas pueden ir desde la chica con poderes hasta un robot, un extraterrestre o una simple alumna de instituto. Pero a pesar de que esta caracterización existe y es rica en sus opciones, la definición profunda de lo femenino en el cómic japonés oscila entre dos polos diferenciados: la joven inocente y la figura femenina que subvierte esa inocencia. Estos dos polos se sustentan en la tradición falocentrista cuyo poso no sólo es visible en la sociedad japonesa actual sino también en muchas sociedades occidentales, incluida la nuestra. Esta tradición ha permitido la esquizofrenia identitaria de la mujer y la han balanceado siempre entre la necesidad de *encajar* en un modelo definido, normalizado y ajustado de lo que ser mujer significaba y la atracción por romper con las configuraciones prefabricadas del ideal femenino según los valores paternalistas. Esta dicotomía ha hecho que las representaciones de las mujeres y especialmente el de las niñas, las prepúberes, las adolescentes y las jovencitas, hayan caminado en el límite entre la lindura y la fragilidad y lo perverso y poderoso.

Susan Napier, a la que hemos venido refiriéndonos en líneas anteriores, realiza en su texto “Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts. Four faces of the young female in Japanese popular culture” (1998) una revisión de la construcción identitaria del personaje femenino a través de cuatro obras que ofrecen modelos complejos de lo femenino, o por lo menos, liminales en algunos puntos. En relación con este análisis, Napier señala que la construcción del *shōjo*, de la chica joven, en estas obras puede tornarse como una visión “«dañada» o incluso «pervertida» de la perspectiva *shōjo*²⁰⁹” (1998, p. 98). De este modo, si el ideal de la joven estudiante es la de la muchacha sumisa, de carácter apacible y pasivo, las manifestaciones en algunas obras alteran esa tranquilidad propia de la imagen del *shōjo* prebélico en Japón —ella alude en ese punto a Mai (1985-1986) de Kazuya Kudō y Ryoichi Ikegami que no es una obra *shōjo manga* pero que posee una protagonista femenina joven que entraría dentro de ese estereotipo— (cf. Napier, 1998, p. 98-99). Todo parece apuntar a que en las manifestaciones caracteriológicas de las chicas dentro del cómic japonés, en un sentido amplio, oscilan en una doble faceta, la de la buena chica y la de la mala chica o chica gamberra. Esto no quiere decir que no existan matices que demarquen las particularidades de cada uno de los personajes que los hay, sino que, como vaticinábamos en la introducción de este apartado, existen rasgos generales que presentan un trasfondo básico sobre el que construir el personaje femenino y, a posteriori, la identidad que proyectará a la lectora potencial.

La ingenuidad de muchas de las protagonistas inscritas en los relatos que han

209 “damaged” or even “perverted” *shōjo* perspective (t.d.a.)

servido como unidades de análisis de nuestra muestra, deambula en cierto modo entre estos dos valores de inocencia y maliciosidad. No obstante, es mucho más frecuente encontrar el primer tipo de personaje (con ciertas matizaciones) que en segundo. La lectura y análisis de las historias contenidas en los 30 volúmenes editados por Ivrrèa han señalado que la protagonista femenina suele ser ingenua, alegre y vital, muy en consonancia con el ideal *shōjo* promovido desde el arquetipo que planteara Junichi Nakahara en los años 60. Precisamente, entendemos que esto es así porque se requiere de esa ingenuidad para que la trama tome consistencia. Expliquemos esto un poco más. Hemos apuntado que, en todo momento, en las historias dirigidas a las chicas existe una persistencia en el trato de las relaciones humanas (*ningen kankei*). El peso que adquiere la construcción de los lazos sociales en el *shōjo* se debe, en cierto modo, a que forma parte del conocimiento que las heroínas del *shōjo* deben adquirir para completar su arco de transformación como personajes. Si los objetivos de la protagonista en el relato son, en todo momento, conocer las emociones propias, conformarse una idea de las emociones y sentimientos de los demás (incluido el chico por el que se siente el afecto) y desvelar los afectos desconocidos hasta el momento, parece lógico que el hecho de presentar un personaje con las ideas claras en todos los complejos aspectos que incluye la vida de una joven, no tenga sentido ni tampoco interés narrativo. Podemos quizá imaginar que a causa de esta adecuación dramática, el perfil ingenuo se presta más recurrentemente dentro de las historias analizadas. A pesar de esto, las matizaciones son amplias y dentro del abanico del rasgo central de la ingenuidad somos capaces de apreciar algunos rasgos secundarios que ayudan a comprender las reacciones que pueden tener los personajes dentro de la narración. Para ilustrar esto acudamos al personaje principal de “El sacrificio del ángel” dentro del tomo homónimo de la autora Nana Shiiba. En esta historia, la historia se centra en Seri Ozawa, una chica de instituto normal, de pelo largo que en la primera página se nos muestra corriendo mientras huye de unos chicos que la persiguen. Tras la presentación de rigor, esta vez en una clara primera persona que apela directamente a los lectores potenciales (fig. 157), se muestran los momentos previos a la situación de huida que está viviendo la muchacha.

Vemos cómo todo el conflicto viene causado por un momento de torpeza de la chica cuando se le caen unos trapos sucios desde la ventana y acaban en las cabezas de los chicos que la persiguen enfadados. Tratando de escapar, Seri intenta ocultarse tras unos arbustos donde tiene la buena o mala fortuna, según se mire de tropezar y caer sobre el que se presentará como su salvador, al menos con los matones que la persiguen. En este punto, apreciamos lo cómico de la situación identificando a Seri como una chica tierna pero torpe, a la manera en que la investigadora Sharon Kinsella nos hablaba del concepto de lindura en su texto “Cuties in Japan” (1995). Recordemos que se trataba de unas figuras preciosas pero a todas luces incapaces de desenvolverse por sí solas en el mundo. En esta misma línea, la protagonista de “La bestia se enamora” dentro del tomo recopilatorio *¿Pero cómo pude amarte?* (2010) de Kayoru, se presenta como una dulce



Fig. 157. “El Sacrificio del Ángel” (2008) Nana Shiiba. Detalle resaltado donde se aprecia cómo el rasgo de la torpeza de la protagonista la ha metido en un problema con los chicos que la persiguen. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa.



Fig. 158. La terrible declaración de Madoka en “La bestia se enamora” (2010) de Kayoru nos muestra otra cara de la alumna inocente y vergonzosa algo torpe y miedosa. Fuente: Kayoru/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

chica que reúne el coraje suficiente para declararse al chico que le gusta, el presidente del consejo estudiantil. Sin embargo, abrumada por la situación y debido a su evidente timidez, Madoka, acabará por declararse al chico más gamberro y opuesto a su ideal, Shizuka (fig. 158).

En ambos casos, el descuido que se acaba cometiendo por la torpeza se transforma en algo positivo ya que el error llevará a ambas protagonistas a encontrar el amor verdadero en esas figuras masculinas que primeramente parecían amenazantes para ellas. Una interpretación básica transforma la debilidad de las chicas, física y emocional, en una virtud de feminidad que es premiada con sujetos que las aman tal como son y que las protegen de ese mundo que puede engullirlas debido a su delicadeza.

La torpeza social es algo que también podemos identificar en la última historia contenida en el mismo tomo de Kayoru bajo el título de “Amor en la punta de los dedos”. En este caso, la protagonista es demasiado tímida como para mostrar su talento como decoradora de uñas. A pesar de que su sueño es pintarle las uñas a las chicas, empezando por las de su clase, su incapacidad para hacerse ver entre la multitud del aula la presentan en cierto sentido frustrada. Es aquí cuando el chico hace su entrada. A diferencia de la protagonista femenina, el chico (que también tiene su parcela en la que destaca: el baloncesto) es popular, abierto y extrovertido. Estas cualidades, completamente opuestas a las de la protagonista femenina, serán las que poco a poco insuflén el valor necesario para que la joven vaya logrando sus objetivos: pintar uñas y declarar su amor. Esto mismo se observa en la obra de Rina Yagami, *Bloody Kiss* (2012), donde la torpeza —esta vez física— de la protagonista lleva al chico enamorado —esta vez un vampiro— a desear protegerla con todas sus fuerzas aunque ello incluya tener que borrarle los recuerdos junto a él. En el caso de *Bloody Kiss* son muchas las ocasiones en que las propias imágenes del cómic nos muestran la fragilidad de su protagonista, Wakaba (fig. 159). En muchas de estas escenas apreciamos el cambio de estilo gráfico del personaje a un modo más caricaturizado (coloquialmente llamado SD, *super deformed*) que refuerza la identidad visual de la cultura *kawaii*, de lo *mono* que necesita protección.

Incluso el propio coprotagonista masculino, Yukito, acabará señalándole su falta de cuidado cuando ella va tras él tropieza con una piedra y él la coge entre sus brazos antes de que caiga. Tras este momento de contacto físico cercano frente a frente, felizmente fortuito a causa de la piedra que se encontraba en su camino, Yukito acabará riñendo a la chica con un directo: “¡Tonta! ¡Eres un desastre! ¡Por eso cuando eras pequeña siempre ibas llena de heridas!”. Esto hará, además, que Wakaba recuerde a Yukito de su infancia y que los acontecimientos de su amor se vayan precipitando.

La torpeza, además de física y social, como hemos visto, puede ser intelectual, como en el caso de la protagonista de *Perfect Partner* (2008) de Kanan Minami. En este caso, la protagonista, recordemos, es mala estudiante. En un sentido parecido, Akari, la protagonista femenina de *Príncipe Oculto* (2010) de Kanoko Sakurakouji, se presenta



Fig. 159. Diferentes momentos en que descubrimos la torpeza y fragilidad de Wakaba al inicio de la historia de *Bloody Kiss* (2012). Rina Yagami. Fuente: Rina Yagami/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

como una ignorante por oposición a Ryusei, el protagonista masculino. En este relato concreto, centrado en el complejo mundo del teatro *No* japonés, la joven protagonista comienza a trabajar de asistente de la promesa del teatro *No* Ryusei del que acabará enamorándose. Aunque su amor es finalmente correspondido, la propia Akari acabará siendo el mayor obstáculo de su relación debido a sus inseguridades. En el segundo capítulo, titulado “2º Acto. El gato, la bella y el drama histórico” llegará a pensar “No soy lo suficientemente buena para Ryusei”. En el tercer capítulo y último de la trama principal (los dos siguientes funcionan a modo de *spin off* de la infancia de Ryusei), Akari se dirigirá a un empleado de Ryusei, Naoki, para reafirmar sus propios prejuicios consigo misma:

AKARI (a NAOKI): ¿Qué pensasate cuando supiste que yo era la novia de Ryusei? Te sorprendiste ¿verdad? Porque no estoy a su altura... Yo misma soy consciente de ue no soy su pareja ideal. Ryusei siempre me dice que no pasa nada pero no sé si realmente está bien...

No obstante, la construcción de la protagonista dentro del género del *shōjo* también asume otros modelos de personalidad. Retomemos el ejemplo anteriormente planteado de *Durmiendo entre lobos* de Nana Shiiba. En él, la protagonista, Meguri, aparece como una chica feliz, vital y alegre. Ante todo, la chica no está dispuesta a dejar que los chicos la echen de la maravillosa vivienda en la que está acogida. La forma de enfrentar el conflicto en este caso es a través del humor y de nuevo, sobrevuela la idea del festival y lo carnavalesco planteado por Susan Napier (2005). Esto mismo se repetirá en *Vecinos y amantes* (2011) también de Shiiba, donde la protagonista, Ina, sale de las situaciones comprometidas a través de gestos exagerados y cómicos (fig. 160) si bien éstos no aparecen como intencionados sino como expresiones de su personalidad.

Sin embargo, tanto en el primer tipo como en el segundo tipo de personajes, las chicas acaban dentro del ámbito del romance, necesitando en algún punto, la aceptación masculina. No es hasta que el chico confirma las emociones que la completud emotiva se produce en el relato. En *Flores Sangrientas* (2014) de Hina Sakurada, tendrá que ser el profesor Enjo el que, finalmente y tras el abandono de Saeki de toda posibilidad de correspondencia, le confirme que siempre la había amado (fig. 161). Más allá de la verosimilitud que el giro dramático pueda poseer (ni el propio Enjo entiende su comportamiento), el poso que subyace en la historia es que la última palabra parece tenerla el chico o, al menos, una parte muy importante de que la pareja acabe junta pasa porque el joven enamorado confirme y acepte los sentimientos de la chica.

El título de este epígrafe aludía a la otra cara de la moneda en la definición posible de la fémina en los *shōjo manga* analizados, la de la chica mala o la chica peligrosa. Según la investigadora Sharon Kinsella, a partir de 1990 comienza a aparecer en Japón una visión diferente de la joven estudiante que se opone frontalmente con las imágenes “pijas y asexuales (*shōjo bunka*) así como a las camareras de café y la parodia de las



Fig. 160. Akira (el chico) inmoviliza a Ina con la intención de forzarla tras haberle ofrecido ella a él algo de comer. La situación, bastante cruda, se resuelve con un cabezazo por parte de Ina que parece haber perdido el control al ver la comida que había ofrecido antes tirada en el suelo. Una vez que se relaja la tensión, Ina vuelve a su amabilidad anterior. “Vecinos y amantes. Capítulo 1” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)



Fig. 161. “Flores sangrientas” (2014) Hina Sakurada. El profesor Enjo le roba un beso a Saeki que no da crédito. Tras encontrarse en la inauguración de la exposición de Enjo, el joven acaba declarándose a la que fuera su modelo en el instituto. Fuente: Hina Sakurada/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

chicas de clase baja (*jôkyu to gyaru*)²¹⁰ (Kinsella, 2006, p. 16). Las jóvenes a las que Kinsella se refiere son encarnaciones de las chicas delincuentes, jóvenes furiosas contra el sistema normativo. Un tipo de presencia femenina que encuentra en el instituto una forma de resistencia y articula alrededor de la prostitución o el atraco a los hombres mayores que desean aprovecharse de ellas una venganza perfecta ante el ideal sumiso y perfeccionista fomentado socialmente. La idea de la resistencia (*hankô*) es, no obstante, un aura que desde los años 70 poseía el *shôjo manga*, especialmente el emergido de los movimientos de rebelión estudiantil y el *gekiga*. Algunas lecturas, como las de Shamoon o incluso el texto referido de Kinsella (“Female Revolt in Male Cultural Imagination in Contemporary Japan” de 2006) sugieren que una buena parte del *shôjo manga* ha funcionado como revulsivo social, como particular forma de contracultura más que como una herramienta de sometimiento. Sin entrar en demasiados pormenores, la imagen de esta joven *delincuente* menor de edad, viene marcada como respuesta a la hipocresía del mundo adulto y obtiene en el control de su cuerpo y en su autonomía sexualidad una forma de represalia social (Kinsella, 2006, p. 19).

A este tipo de chica peligrosa e infantilmente *sexy* se la ha designado como *ko-gal* (*kyogaru*) y su aspecto atiende a dos prototipos determinados. Kinsella señala que uno de los atuendos característicos consiste en la modificación del “uniforme del instituto llevado con las faldas enrolladas hacia la cintura para convertirlas en minifaldas y con flojos calcetines caídos alrededor de los tobillos²¹¹” (Kinsella, 2006, p. 20). La otra manifestación atávica de la *ko-gal* se aleja de la vida escolar y acude a ropa ajustada, con escotes pronunciados, “pantalones femeninos, faldas, tops atados al cuello, bronceado y accesorios tropicales²¹²” (Kinsella, 2006, p. 20). Además del aspecto, la actitud de las chicas se presenta como sexualmente activas y voraces, maleducadas y malhabladas con un desprecio absoluto por las normas y el mundo de los adultos que consideran cargado de hipocresía.

Jennifer Prough (2011), por su parte, relaciona la figura de la *ko-gal* con el materialismo y la cultura de consumo y señala la relevancia que el séquito (*cohort*), es decir, el grupo de amigas, tiene como parte de una cultura femenina. Prough explica la idea de la *ko-gal* partiendo de la obra finisecular de *Gals!* (1999-2003) de Fujii Mihona señalando que esta nueva forma de personaje dentro del *shôjo manga* se reviste de una mezcla entre *lindo* y *sexy* que puede evocar el efecto erotizador del *Lolicon* (recordemos, *Lolita Complex*, complejo de Lolita) (Prough, 2011, p. 115). Esta mixtura femenina que cabalga entre lo sexual, lo infantil, la despreocupación, la vivacidad, la inmadurez, la resistencia, lo masculino y lo poderoso, también aparece en algunos de los relatos analizados. En este sentido, destacan sobremanera las obras de Mayumi Yokoyama que

210 (...) *preppy and asexual (shôjo bunka) as well as café waitress and burlesque lower-class girls* (t.d.a.)

211 (...) *school uniforms worn with the skirts rolled up at the waist to turn them into a mini skirts and with loose socks sagging down around ankles* (t.d.a.)

212 (...) *feminine pants, skirts, halter-tops. and tropical accesories* (t.d.a.)

registra perfectamente la subcultura *ko-gal* en cada una de sus protagonistas femeninas (fig. 162). En la historia de “Chiki Chiki Banana” (2008), las jóvenes protagonistas ensayan para convertirse en “expertas del sexo” (fig. 163). En “Doklin” la historia gira en torno a la primera vez de una pareja mientras que en “Pesadilla antes de Navidad” los protagonistas celebran una navidad y acaban tan ebrios que creen haberse acostado juntos (luego se descubrirá que todo ha sido una broma de sus compañeros). Los modelos de feminidad presentes en la obra de Yokoyama coinciden con la imagen *ko-gal* no sólo en un sentido atávico sino también caracteriológico. Son exageradas, dramáticas e incluso, ocasionalmente, bruscas (fig. 164). En “Mi punto débil”, tercera historia contenida en *4 formas de ligar* (2010), los personajes creados por Mayumi Yokoyama, se hallan en una historia de celos. La protagonista es la que toma la iniciativa y besa al chico, rompiendo la idea de la pasividad del *shōjo bunka*. Dirigiendo sus pensamientos al público afirmará: “lección de amor número 2: callar de una vez y para siempre a los tíos escandalosos. Si es necesario, confundirlos un poco con un beso. Pero pase lo que pase, dejar siempre los sentimientos bien claros”.

La promiscuidad y anti-normatividad que desempeñan las *ko-gals* de Yokoyama se oponen a la imagen de la chica de instituto de preguerra “codificada en atributos idealizados de virginidad y limpieza²¹³” (Kinsella, 2006, p. 29). Frente a la androginia infantil se ofrece una joven con curvas (fig. 165) sexualizada y libre, que no encuentra límites a la hora de definir su identidad. Para Sharon Kinsella, la *ko-gal* ejemplifica la identidad heterogénea y ecléctica de la chica moderna “revoltosa pero astuta” (Kinsella, 2006, p. 30) que mantiene una actitud inconformista ante las injusticias sociales que el mundo adulto impone a la juventud. El relato “Survivor” contenido dentro de *4 amores adictivos* (2008), presenta claramente este modelo (fig. 166). Sakurai, su protagonista, es una chica despreocupada de los estudios que es engañada por sus padres y enviada a un campamento de verano para forzarla a trabajar y estudiar. Sakurai pronto revela su personalidad rebelde e intentará por todos los medios salir del campamento. En sus intentos, encuentra a Tadokoro, un joven que está en el campamento por gusto para poder prepararse los exámenes de entrada a la universidad. Pronto Sakurai hará partícipe a Tadokoro de sus intentos de huida mostrándole la importancia del verano (y del amor de verano). Jannifer Prough (2011) señala que el tipo de imagen de la *ko-gal* o la chica *otenba* (visión negativa de la *marimacho* japonesa) sigue manteniendo valores *shōjo*, como la compañía (el grupo de chicas), la amistad y la bondad y, sobre todo, sigue estando inserta en historias de amor y el *slice of life* que, en su caso, pasa por comentar o cotillear con las amigas, salir y divertirse.

Merece consideración, dentro de este grupo de protagonistas *rebeldes* o sublevadas a los modelos de feminidad pausada, la protagonista de “Fetichismo por los fantasmas” (fig. 167), segundo relato compendiado en *Eres mi vampiro esclavo* (2011) de Satoru Takamiya. En la historia conocemos a Kotomi Shirogane, una joven que tiene la facultad

213 (...) *codified into idealized attributes of virginity and cleanliness* (t.d.a.)



Fig. 162. Detalle de la apariencia de algunas protagonistas de las obras de Mayumi Yokoyama donde se aprecia la moda *ko-gal* escolar. De izquierda a derecha: "Lip Lock" (2010) y "Dok'n" (2008) ambas de Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

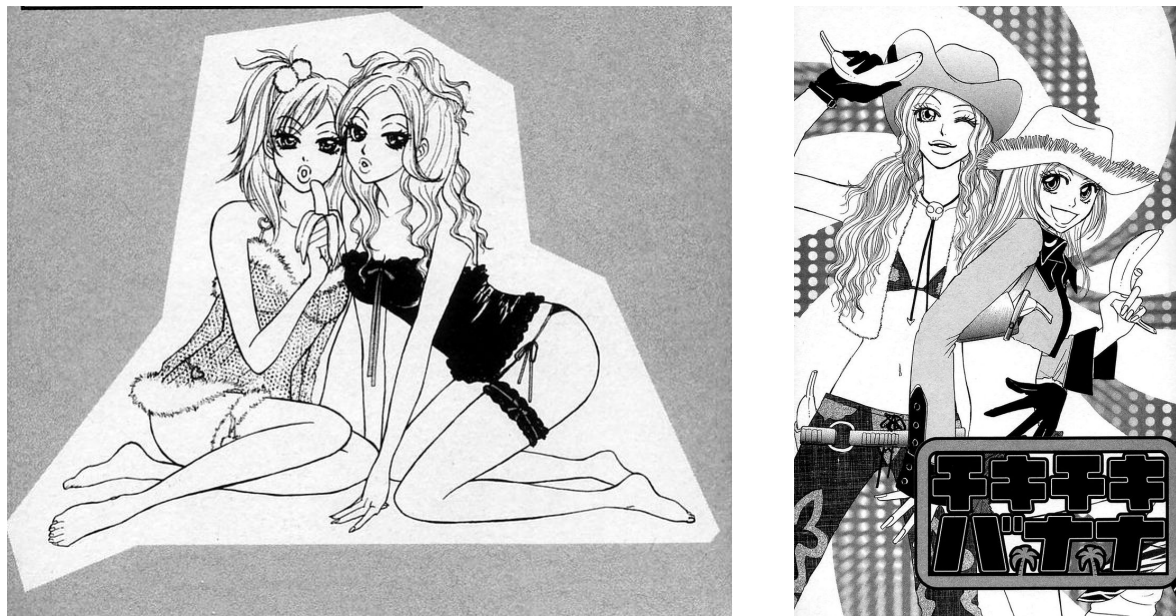


Fig. 163. La imagen *sexy* de las protagonistas de "Chiki chiki Banana" (2008) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ivrèa.



Fig. 164. La actitud agresiva de las *ko-gal*, epítome de la estudiante encolerizada, se resiste a los ideales pasivos de la feminidad domesticada promovida por el sistema educativo que comenzó a instaurarse en la era Meiji. Arriba, de izquierda a derecha: “Lip Lock” (2011) y “Ready, Steady, Go!” (2008). Abajo: viñetas de “Lip Lock” (2011). Todas de Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 165. La androginia de la protagonista de “El sacrificio del ángel” (visible en toda la producción de Nana Shiiba analizada) contrasta con la voluptuosidad de las chicas de Mayumi Yokoyama, con formas y cuerpos más parecidos a los de una mujer. De izquierda a derecha: “El sacrificio del ángel” (2008) Nana Shiiba/“Pesadilla antes de Navidad” (2008) Mayumi Yokoyama. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa//Mayumi Yokoyama/Shogakukan/Ivrèa



Fig. 166. Imagen inicial de “Survivor” (2008) de Mayumi Yokoyama, donde vemos de fondo a Sakurai en actitud activa, sobre Takodoro, ambos con el torso desnudo. Se aprecia el abierto carácter sexual de la protagonista que parece atemorizar al joven. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ivrèa/Shogakukan.



Fig. 167. La moda y la actitud teatral y dramática de Kotomi revela su actitud *ko-gal*. “Fetiche de los fantasmas” (2010) Satoru Takamiya. Fuente: Satoru Takamiya/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

de exorcizar fantasmas. A pesar del don, para ella se trata de una gran desgracia porque su último objetivo es conseguir un novio fantasma. Como ella misma afirma:

KOTOMI: Si mi novio fuera un fantasma tendría las siguientes ventajas: 1) Sería guapo para siempre. 2) Puedo estar con él en todo momento. 3) Ser humano + fantasma = amor prohibido. ¡Es tan romántico! 4) Los fantasmas no sudan ni se ensucian, creo.

AMIGA: Un amor así es sencillamente imposible.

En la afirmación de Kotomi se aprecian claramente muchos de los elementos del ideal romántico del amor: eternidad, belleza, prohibición en la consumación... El carácter pícaro de Kotomi la llevará a utilizar a un compañero de clase, Miyama, que tiene justamente la facultad contraria a la suya, la de atraer fantasmas. Más allá de la premisa fantástica, una lectura más detenida del punto de partida nos ofrece nuevamente la idea de la complementariedad de los personajes y, por tanto, previene ante la futura unión de ambos. En este sentido, con el paso de los capítulos, lo que empieza siendo un interés superficial por el don de Miyama acabará por convertirse en un afecto sincero. A pesar de todo, la actitud despreocupada (propia de la *ko-gal*) es evidente en Kotomi que no duda en permitir que un fantasma posea a Miyama sólo para hacer realidad su sueño de amor inmortal. La franqueza sexual también aparece en la joven exorcista. En el último episodio, se muda a vivir con Miyama para librarlo de un alma en pena de una mujer que se ha instalado en su casa y que está debilitando al joven. En un momento determinado, Kotomi no duda en entrar en el baño donde Miyama se encuentra desnudo y bañarse con él, frotándole la espalda y alagando su blanca piel (fig. 168).

A pesar de que las dos tipologías de heroína o protagonista femeninas puedan parecer distantes, lo cierto es que en ambas parece subyacer una constante presente en los *moé kyara*: la juventud. Patrick W. Galbraith realiza una entrevista al crítico cultural japonés Toru Honda dentro de su obra *The Moé Manifesto* (2014) en la que el investigador americano le pregunta acerca del porqué de la tendencia a la juventud en los personajes *moé*. Honda responderá que la causa principal es que la juventud “las hace vulnerables, lo que nos inspira a protegerlas y criarlas. El personaje necesita apoyo, amor, o cuidado incluso si ella es fuerte e independiente²¹⁴” (Galbraith, 2014, p. 121). De este modo, la una de las esencias del efecto *moé* en relación con la definición de los personajes, consiste en el deseo de protección de los mismos, con lo que la debilidad de las chicas (o incluso circunstancialmente de algunos chicos) responde a una constante en este tipo de relatos.

214 (...) makes them vulnerable, which inspires us to protect and nurture them. The character needs support, love, or care, even if she is strong and independent. (t.d.a.)



Fig. 168. “Fetichismo por los fantasmas” (2010) Satoru Takamiya. Fuente: Satoru Takamiya/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

4.3.3. Los chicos *bi-shonen*.

Los chicos han supuesto desde el origen del *shōjo manga* una parte esencial en su evolución. Por un lado, la ostensible participación de hombres en las revistas para chicas de principios del siglo xx y hasta la II Guerra Mundial, marcaron visualmente y narrativamente muchas de las pautas de la imagen *shōjo*. Por otro, la relación dual que el mundo de la industria del *shōjo manga* mantiene entre editores eminentemente masculinos y autoras femeninas (*vid.* Prough, 2011; Kinsella, 2000) sitúa las tensiones de género en el epicentro de las recreaciones de los relatos *shōjo*. Más allá de esta participación, en el espacio reservado de la ficción narrativa dentro del género del *shōjo manga*, los chicos han tenido un papel crucial.

El surgimiento de subgéneros dentro del *shōjo manga* como las historias de *shōnen ai* (amor entre chicos) y el *yaoi* fue una de las grandes innovaciones que las autoras de la década de los 70 como Hagiō Moto o Riyoko Ikeda²¹⁵. La morfología visual que los chicos en estas primeras obras de *shōnen ai*, presentaban jugaban con la androginia propuesta en las revistas masculinas de preguerra. Del mismo modo, las imágenes ofrecían influencias de la imaginería de la compañía de teatro Takarazuka, claramente visible en la obra de Ikeda, por ejemplo (fig. 169) o de Moto (fig. 170).

Según el testimonio de experto en cultura popular Kimio Ito, recogido en la obra de Patrick Galbraith *The moé manifesto* (2014), en Japón durante los años anteriores a la II Guerra Mundial “los medios impresos dirigidos a los chicos estaban llenos de imágenes de masculinidad extremadamente femenina²¹⁶” (Galbraith, 2014, p. 25). El ilustrador que más claramente personifica lo expuesto es Kashō Takabatake. Las imágenes del ilustrador, así como las de los ilustradores de las revistas *shōjo* del período prebélico, hibridaron acertadamente las imágenes modernistas y del *Art Nouveau* provenientes de Occidente y las incorporaron a sus obras (fig. 171).

La imagen afeminada de las ilustraciones prebélicas servía para ensalzar los valores nacionales de Japón como el compañerismo y el afán de superación, habitualmente en escenarios de lucha. Un trasfondo ideal para mostrar este tipo de valores. Igual que ocurriera con la imagen proyectada con las primeras revistas *shōjo*, estas imágenes podían jugar de nuevo con una homoerótica casta basada en el *ren'ai* o amor platónico según el principio de mismidad, pero esta vez, masculina.

La idea del joven hermoso es algo que ya atravesaba la literatura japonesa tradicional desde el siglo xii por ejemplo, en la *Novela de Genji* de Murasaki. El príncipe Genji era, recordemos, bello y resplandeciente. La importancia del joven bello parece hundir sus raíces también en la figura del *chigo* o *monaquillo* en la tradición budista

215 Además de *La Rosa de Versalles* que ya jugaba con alterar los roles de género, Riyoko Ikeda es autora de *Onisama e...* (1975) donde los personajes, todos femeninos, interactúan entre sí, de nuevo, siguiendo la estela de la cultura de la mismidad.

216 *Japanese print media targeting boys was filled with images of extremely feminine masculinity.* (t.d.a.)



Fig. 169. De izquierda a derecha: Actrices de la compañía Takarazuka (1930). Fuente: Taisho-kun (recuperado de <http://taishou-kun.tumblr.com/search/Takarazuka/page/3>). Ilustración de la obra La Rosa de Versalles (Berusaiyu no Bara) (1972-1973) de Riyoko Ikeda. Fuente: Riyoko Ikeda/Glénat (recuperado de <http://www.anymanga.com>); portada de la revista Shonen Sekai (1926) (recuperado de <http://www.zonanegativa.com>).

copy-これはコピー原稿です。

(C) 萩尾望都 Hagio Moto



Fig. 170. *Poe no Ichizoku* (La familia Poe) (1972-1976) Motō Hagio. Fuente: Motō Hagio (recuperado de [zonanegativa.com](http://www.zonanegativa.com)).



Fig. 171. Ilustración de Kasho Takabatake. Takabatake, además de ilustrar revistas masculinas obtuvo un inmenso reconocimiento en el mundo de la ilustración en revistas femeninas siendo uno de los precursores del *shōjo bunka* (vid. apartado 2.5 de este trabajo)

y sintoísta así como en la del *wakashu*²¹⁷ en el *bushido* (código *samurai*) (vid. Brown, 2010). La belleza masculina inserta en esta tradición según cánones femeninos como la palidez de la piel, el brillo en el pelo o los labios jugosos será explotada en los relatos de *shōnen ai* primero en las novelas de postguerra de los años 50 y 60 para luego aparecer y dar el salto al *manga* en la década de los 70. La codificación de los chicos en los *shōjo manga* atendiendo a las imágenes de grandes ojos, centellas pupilares y largas pestañas se adaptaba bien al ideal de belleza promovido por las revistas femeninas. Esto favorecía que las chicas vieran en aquellos jóvenes, algo andróginos, objetos de deseo.

Una de las cualidades que Robin Brenner identifica como parte esencial del *shōjo manga* es la existencia en la historia de “hombres jóvenes ágiles, hermosos” (2007, p. 34), los denominados *bi-shōnen*. Para el sociólogo Kimio Ito, el estilo y el aura de los hombres hermosos representados en las imágenes típicas de preguerra (fig. 172) será una de las inspiraciones visuales para autoras posteriores centradas en el *shōnen ai*. No obstante, este tipo de imágenes (como las de Bashō Takabatake) “representaron los hombres jóvenes fuertes de una orgullosa nación militar, y después de 1945 podía, a menudo verse este tipo de personajes en escenas militares²¹⁸” (Ito, en Galbraith, 2014, p. 26).

Durante las revueltas acontecidas en Japón en la década de los 60, algunos autores que el movimiento *gekiga* albergó, asumieron la estética nacionalista de antes de la II Guerra Mundial y subvirtieron su significado. Tal fue el caso de figura de Suhehiro Maruo, uno de los *mangakas* más conocidos en Occidente por sus obras de *ero-guro* (*erotic-grotesque*). Las bellas imágenes de las ilustraciones de preguerra no sólo sirvieron como base para la representación de la violencia sádica, masoquista y perversa del *ero-guro*, sino que también inspiró a muchas autoras de *shōjo manga*. Siguiendo con la aportación de la entrevista de Kimio Ito en el texto de Galbraith *The Moé Manifesto* (2014), el tipo de imágenes que asumió el *shōjo manga* con respecto a los jóvenes varones era mucho más crítica frente a la idea del *macho* que inundaban las narraciones destinadas a los chicos en las revistas de *shōnen manga* y que, de hecho, son apreciadas por los lectores varones que buscan otras formas de representación y relación con los personajes de los relatos de cómic. De nuevo, según Ito, muchos investigadores comenzaron a leer *shōjo* y a ponerlo en valor porque, finalmente, todo lo relativo al romance y la vida cotidiana, resulta más cercano y placentero de consumir porque el lector se encuentra más implicado emotivamente de lo que puede estar con una historia de aventuras de un *shōnen manga* (vid. Galbraith, 2014, pp. 27-28).

Si se considera que uno de los principales objetivos del *manga* para chicas es captar la atención de las mismas y cautivarlas con la historia, se debe comprender

217 Se refiere a un hombre varón joven y adolescente, al que se le permitían indumentarias diferentes a las del resto así como llevar el cabello más largo o con diferente corte.

218 *These images represented the strong young men of a proud military nation, and before 1945 you would often see this type of character in war scenes.* (t.d.a.)



Fig. 172. Ilustraciones de Kasho Takabatake. Fuente: Rod Walters.



Fig. 173. Los rostros de Leo, el protagonista masculino de *Romance Modelo* (2011) de Show Ichikawa, donde se parecían todos los rasgos tiernos y pícaros que destacan las lectoras del manga en los foros en Internet. Fuente: Show Ichikawa/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

que los personajes, tanto masculinos como femeninos han de parecer atractivos. Especialmente para fomentar la identificación con el personaje protagonista que siente admiración por el chico o que descubre en un momento que puede ser tierno o mono o que se preocupa por ella. La fantasía que vive la lectora debe ser la misma que la del personaje en el relato porque de no ser así, el relato pierde efectividad. De ahí, quizá la insistencia de los editores por conocer los gustos de las chicas y lo que puede conectar con el público potencial. El mismo principio que sirve a las chicas funciona en los chicos. La investigación del efecto *moé* (la doble dimensión de tener sentimientos por un personaje de ficción) es más amplia tomando en consideración los casos donde hombres reales se enamoran de personajes femeninos ficticios.

Sin embargo, no resulta descabellado plantear, a tenor de algunos comentarios vertidos en foros de *scanlation*, que este efecto pueda darse a la inversa y que la implicación emotiva y el cariño que las lectoras puedan tener por los chicos de las ficciones narrativas funcione de una manera parecida que con los chicos que suspiran por los *moé kyara* femeninos. En el foro de *Romance modelo* (2011) de Show Ichikawa, de la página *mangafox.me* uno de los hilos abiertos se titula *Leo is sooo hot and cute*, algo que podría traducirse como “Leo es taaan atractivo y mono”. En él una de las participantes declara abiertamente “¿Por qué no pueden los chicos como Leo existir en la vida real? JAJAJAJA Él es simplemente tan mono y guapo²¹⁹” mientras que otra afirma “Lo sé bien... ¡ÉL ES TAAAN PERFECTO!²²⁰” (Énfasis en el original) (fig. 173).

Según Robin Brenner en *Understanding Manga* (2007) la apariencia del personaje ofrece una serie de señales y pistas que presentan un determinado arquetipo de personaje. De este modo, según Brenner, “un joven hombre guapo con ojos grandes, cejas abundantes, una sonrisa relajada, y un pelo puntiagudo es reconocible como el héroe en muchos shonen manga²²¹” (Brenner, 2007, p. 28). De forma similar, dentro de los relatos de *shōjo manga* aparecen algunas características como claves según los cánones impuestos para los chicos hermosos (*bishonen*) y los hombres hermosos (*bidanshi* o *biseinen*): maduración física, con pelo brillante, de piel suave y largas pestañas (cf. Brown, 2010) (fig. 174)

Ya se había referido al inicio de este epígrafe la particularidad que el mismo Brenner identificaba sobre los chicos guapos y frágiles en el *shōjo*. Curiosamente, aunque muchos de los personajes masculinos de los relatos analizados son mayores que su correspondencia femenina, la representación gráfica sigue siendo la de una

219 Why can't guys like Leo exist in real life? HAHAHAHA he's just so cute and handsome. (t.d.a) Comentario de theperinwinkle1018 dejado a las 7:37 am el 11/05/2012. Recuperado de <http://forums.mangafox.me/threads/245696-Leo-is-soooo-hot-and-cute> (última consulta el 25/08/2015)

220 I know right. HE'S SOOOO PERFECT! (t.d.a.). Comentario dejado por Black Reaper Hei a las 11:57 pm el día 17/02/2012. Recuperado de <http://forums.mangafox.me/threads/245696-Leo-is-soooo-hot-and-cute> (última consulta el 25/08/2015)

221 (...) a handsome young man with wide eyes, thick eyebrows, an easy smile, and a spiky hairdo is recognizable as the hero of many shonen (boys') manga. (t.d.a.)



Fig. 174. A diferencia de las chicas, los chicos en el *shōjo* están maduros físicamente, suelen ser atléticos aunque mantienen los ojos grandes y vivos. Se presentan como especialmente atractivos para las protagonistas como vemos en estos ejemplos. Izquierda: “Princesa posesiva” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan// Derecha arriba: “Lip Lock” (2010) Mayumi Yokoyama. Fuente: Mayumi Yokoyama/Shogakukan. Derecha abajo: “El origen de la mentira y el amor” (2009) Ako Shimaki. La madurez del personaje se evidencia más por contraste con la foto que Akane tiene de cuando el joven es un niño. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (todas recuperadas de <http://www.mangafox.me>).

imagen juvenil. Dependiendo del estilo de cada autora, el grado de madurez que pueden reflejar los personajes varía. Obviamente, los personajes diseñados por Ako Shimaki o Mayu Shinjo parecen más adultos que los de Nana Shiiba o Kayoru (fig. 175). Salvando estas pequeñas distancias, que únicamente delatan los rasgos personales en la gráfica de la *mangaka*, apreciamos que la característica fundamental de los chicos en el cómic femenino japonés es la belleza y su alternancia de personalidad entre lo mono (que despierta en las personajes femeninas un interés por cuidarlos) y lo peligroso (que hace que las personajes femeninas caigan en sus *trampas* de amor).

Esta idea puede ser más evidente, quizá, si proponemos un ejemplo más actualizado y de mayor calado. La obra literaria *50 sombras de Grey* (2011), de la autora E. L. James, puede servir como ejemplo de esto. La fantasía de encontrar un hombre atractivo y rico es algo que ya se ha explotado hasta la saciedad, desde los cuentos populares con las promesas de los príncipes y reyes, hasta la tan conocida obra de los años 90 *Pretty Woman* (1990, dirigida por Garry Marshall). Que dicho galán tenga algún problema de inadaptación es algo que se repite también. La figura de la mujer en ambos casos supone la liberación de las trabas emocionales que los hombres válidos, atractivos y con poder parecen tener. La construcción sobre la que se asienta estas ideas puede generar, por un lado expectativas femeninas, pero por otro afianzar en cierto modo un determinado modelo deseable en los varones. En “¿Pero cómo pude amarte?” (2011) de Kayoru, el perfil psicológico del personaje protagonista masculino recuerda a esta idea del hombre atractivo que primero parece frío pero que el amor de la tierna joven ablanda convirtiéndolo en un hombre sensible y preocupado por la depositaria del afecto. Quizá el personaje siempre fue así, únicamente es que no se mostraba así y el amor de la joven hace que se visibilice más claramente. En la trama, el chico es un joven profesor en prácticas que, casualmente es conocido de la infancia de la protagonista. Chiake, el profesor, encuentra cómico seguir tratando a Saki, la protagonista, como una niña pero la joven finalmente estalla y entre lágrimas le pide que deje de jugar con su corazón (fig. 176). Esta dinámica de ternura y frialdad propia de algunos personajes masculinos del *shōjo manga* puede leerse también en clave de género. La imagen de masculinidad construida niega la feminidad de estos personajes y habitualmente censura la exposición excesiva de los sentimientos. Como ya habíamos comentado antes, sólo algunas autoras del corpus como Ako Shimaki, Rina Yagami o Kaede Ibuki en *Vampire crisis* (2010) se permiten una indagación más profunda de la psique masculina, en parte, porque la publicación de estas historias se realiza en revistas dirigidas a un público más adulto como *Cheese!* que demandan más complejidad en las tramas. Podemos concluir que la dualidad entre rechazo y acercamiento, ternura y frialdad, funciona, con independencia de la revista en la que se publique, como reproductor de la estructura del relato deseante, que permite avivar la expectativa por la historia y el clímax de unión final.

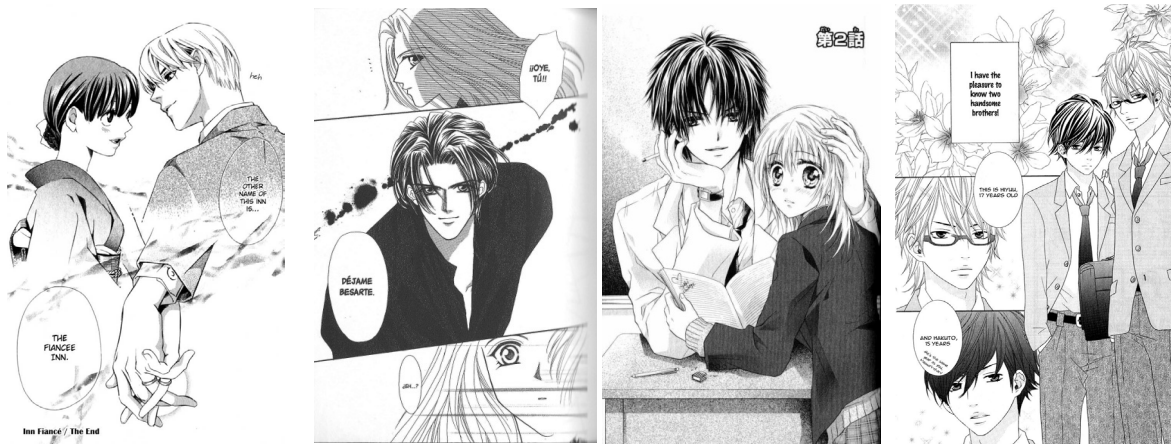


Fig. 175. Diferentes estilos gráficos de los personajes masculinos. De una masculinidad adulta (*biseinen*) a una belleza infantilizada (*bishōnen*). De izquierda a derecha: “El Spa del amor” (2005) Ako Shimaki; “Hazme tuya por completo” (2008) Mayu Shinjo; “¿Pero cómo pude amarte?” (2011) Kayoru y “Durmiendo entre lobos” (2012) Nana Shiiba. Fuente: Ako Shimaki/Mayu Shinjo/Kayoru/Nana Shiiba (recuperadas de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 176. “¿Pero cómo pude amarte?” (2011) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

4.3.4. *Ore wa... Watashi wa...*

Sólo la mujer que realmente ama, la mujer que es más feliz dando que tomando, que está firmemente arraigada en su propia existencia.

Erich Fromm.

El título que da nombre a este epígrafe alude a la forma diferencial en que chicos y chicas hablan en Japón. La fórmula “Ore wa...” significa “yo soy...” en *argot*, para un muchacho que quiere señalar su masculinidad. “Watashi wa” por el contrario es la fórmula habitual reservada para el “yo soy” tanto de chicas como de chicos en un ámbito formal. Lo que pretendemos en este epígrafe es mostrar los resultados que el análisis ha procurado acerca de las relaciones genéricas que mantienen chicos y chicas dentro de los *shōjo manga* del corpus.

En el recorrido de investigación que este trabajo lleva, resulta esencial comenzar planteando que los límites que las narrativas de ficción plantean para los roles de género, con independencia del medio, son bastante complejos y cambiantes. Judith Butler explicaba en su excepcional obra *El género en disputa* (2006) que la definición de identidad basada en la construcción genérica no es algo cerrado que se realiza en una fase determinante de la vida sino que constituye un continuo que forma y deforma la identidad del sujeto a lo largo de su experiencia vital. La identidad de género entendida así, es una construcción, una acción-recreación constante de lo que significa ser uno mismo con el conjunto de etiquetas sociales que se instituyen socialmente. Ser hombre, mujer, heterosexual, homosexual, transgénero, *Drag Queen*, *Drag King*, intersexual, etc., significa sólo una pequeña parte de lo que se puede ser donde intervienen más factores además de la volición del sujeto. No obstante, esta pequeña parte, marca, delimita y juega un papel crucial en el desarrollo social de los seres humanos porque los sitúa en lo *normalidad* normativa o los saca del sistema. La importancia que la inclusión de los sujetos en una determinada esfera viene delimitada, quizá, porque los seres humanos necesitamos relacionarnos con otros congéneres para poder tener una vida plena y la aceptación individual y social supone una cuestión fundamental en cualquier desarrollo vital.

La adopción de modelos de género es algo que los medios de comunicación refuerzan e incorporan a la vida de los sujetos y que pueden provocar respuestas que modifiquen el valor preponderante en relación al género. Henry Jenkins, explica en su libro *Piratas de textos* (2010), cómo las comunidades *fan* de muchas series televisivas han hecho un uso desviado de los personajes institucionales para exponer otras formas de entender la identidad de género. El ejemplo más notable en este sentido se

encuentra, según Jenkins, en la reescritura de la narrativa *slash*²²² con la serie *Star Trek* durante los años 70. El *slash* se define como un tipo de narrativa erótica (normalmente homoerótica) en la que se producen actos de agresión y compensación. Se trata de algo parecido a las relaciones sado-masoquistas pero que no necesariamente han de comportar castigos físicos profundos. Según señala Jenkins, la comunidad de creación de narrativa *slash* más activa la conforman mujeres que cuestionan y subvierten los roles de género asignados no sólo a las mujeres sino también los destinados a los hombres, siempre en canales no oficiales de distribución. Es decir, la reacción de los aficionados (espectadores o lectores) de una determinada ficción quedaba relegada al ámbito de la comunidad fan (*fandom*²²³).

En el texto *The Practice of Everyday Life* (1997) Michel de Certeau establece la diferencia entre la idea de *estrategia* y *táctica*. Para el filósofo francés, la primera acción es llevada a cabo por la estructura hegemónica, es decir, define la línea maestra (y válida) de aquello a lo que se refiere. Por ejemplo, sin desviarnos de nuestro caso, las formas de representación normativas de hombres y mujeres. Sin embargo, aunque estas visiones totalizadoras son lanzadas, el efecto de las mismas sobre los receptores, es decir, sobre los sujetos inscritos en la práctica cultural, puede ser limitada. Los sujetos pueden no asumir esa representación o encontrar algunas vías con las que desdeñarla y manipularla para ofrecer una visión más acertada o acorde a su propia identidad. Según la idea de De Certeau (1997) el relato canónico sobre el amor en el *shōjo manga* asumiría y reproduciría una visión relativamente estable de los roles genéricos de los personajes en tanto en cuanto los relatos analizados pertenecen a la esfera oficial de distribución. El sistema editorial, definiría en clave de similaridad con la norma y los valores predominantes, el tipo de personajes y relación que se espera del producto *shōjo*. El editor de *manga* para chicas ayuda, influye e incluso fuerza ciertas visiones de la relación amorosa basándose en su conocimiento del medio y en la demanda del público, en “lo que quieren las chicas” (Prough, 2011).

Desde luego cabe señalar que el rol que un hombre o una mujer jugaban social y mediáticamente hace treinta años no es el mismo que el que se puede ver en la actualidad. Los roles de género y las transgresiones del mismo permitidas a día de hoy pueden encontrar diferencias sustanciales comparadas con las posibilidades del pasado o con las que habrá en el futuro. Sin embargo, en un nivel profundo de lectura, muchos rasgos relacionados con el comportamiento amoroso entre chicos y chicas siguen manteniéndose sino estables, al menos visiblemente limitados en la subversión

222 Habitualmente estas historias son protagonizadas por personajes heterosexuales que son llevados por los autores amateurs a relaciones homoeróticas. Para identificar el tipo de historia que se trataba, los fans utilizaban los nombres de los personajes separados por barras “/” (en inglés, slash) para señalar quiénes eran los protagonistas. Esto hizo que a esta forma narrativa se la comenzara a conocer como slash. Para una revisión profunda del tema recomendamos la lectura de Henry Jenkins citada en cuerpo de texto así como su versión original *Textual Poachers* (1992).

223 El término fandom viene de la unión de las palabras inglesas *fan* + *kingdom* y se puede traducir como “el reino de los fans” (vid. Jenkins, 2010)

dentro de la ficción romántica del *shōjo manga*. Estas presencias se deben a un fuerte arraigo de valores patriarcales gracias a los que se configuran ideales masculinos y femeninos que cristalizan en mayor o menor grado según el *habitus* social.

A pesar de que el contexto japonés pueda parecer altamente distante en términos culturales, lo cierto es que los roles de género que se esperan para los hombres y las mujeres son parecidos con el contexto occidental. En parte por las conexiones que históricamente ambos lados del globo han tenido; pero también, porque la globalización y la incorporación de las dos sociedades a sistemas capitalistas ha generado desarrollos sociales similares en términos de consumo y participación de los mismos. Es decir, el sistema consumista entre Japón y Occidente se sustenta en la creación de necesidades y deseos que los consumidores cubren y que a su vez generan nuevas necesidades y deseos (*vid.* apartado 4.1.4). Los roles de las mujeres, por ejemplo, han tenido una evolución parecida en tanto que consumidoras potenciales. Decía el editor de revistas Ayao Yamano que “el punto más poderoso en la publicidad de cosméticos es poner en el anuncio una atmósfera que responda al deseo de las mujeres por belleza, a sus anhelos y esperanzas²²⁴” (citado en Shamoon, 2012, p. 59-60). La educación tradicionalmente segmentada y patriarcal que se asienta especialmente durante la era Meiji y Taishō, marcará las esferas de actuación y acción de hombres y mujeres. Una marca que, ya se ha comentado, es visible en un primer vistazo en el formato en que las publicaciones *shōjo* y *shōnen* son puestas a disposición del público.

En los *shōjo manga* analizados, con las limitaciones que la muestra puede comportar, los papeles de los chicos y las chicas siguen siendo diferenciados dentro del discurso de la narración y los valores asociados a chicos y chicas continúan asentados en fundamentos patriarcales y androcéntricos. Las chicas suelen ser todo emoción y emotividad y los chicos suelen ubicarse en espacios más racionales, activos y contenidos, emotivamente hablando, que ellas. De igual forma, las chicas necesitan protección y cuidado mientras que los chicos deben asumir el papel del protector físico y mental, es decir, deben velar tanto por la integridad física como por la psicológica de las chicas.

A pesar de esta norma predominante, algunas autoras como Ako Shimaki permeabilizan mucho más los estados emocionales entre chicos y chicas —sus personajes masculinos lloran y también reflexionan acerca de sus propias emociones (*vid.* fig. 177) — o, por otro lado, Mayumi Yokoyama, que juega con la imagen de la chica *otenba*²²⁵ que ya hemos comentado anteriormente. Lo cierto es que parte del papel que le toca desempeñar a los chicos es el de proteger a las chicas y parte del papel que deben jugar las chicas es el de desentrañar las emociones y sentimientos que los chicos reprimen. Esto es, a los chicos se les confiere una actitud más poderosa frente a

224 The powerful point in cosmetics advertising is to put into the advertisement an atmosphere which responds to women's desire for beauty, to their yearnings and longings. (t.d.a.)

225 El término *otenba* es aludido por Jennifer Prough (2011) como el modo de referenciar a las chicas “marimacho” en los *shōjo manga* de la década de los 50 y 60. Su carácter activo y desenfadado conecta con la concepción de la *ko-gal* a la que nos hemos referido con anterioridad.

la figura femenina en términos físicos pero a las chicas se les otorga un mayor poder en términos emocionales.

La sencillez de este argumento, que quizá se pueda pensar que nada nuevo ofrece bajo el sol, es sin embargo una de las cualidades más esenciales con las que hombres y mujeres definen sus identidades y sobre las que pocas veces se actúa en un sentido doméstico. Es decir, valores que son aceptados tanto por hombres como por mujeres respectivamente. Hombres y mujeres participan de los privilegios del patriarcado porque, circunstancialmente y en determinadas situaciones y contextos, un determinado género es privilegiado frente a otro. Como la investigadora Coral Herrera sentencia en *La construcción social del amor* (2010) “es innegable que el hecho de que nuestra cultura haya sido hasta ahora patriarcal, heterosexual y monogámica, ha determinado y sigue determinando nuestra forma de amar, nuestra orientación sexual, nuestras expectativas” (p. 110). A causa de esto, los roles de las partes implicadas en el enamoramiento deberían estar diferenciados y actuar según ciertos valores y comportamientos más adecuados para unos y para otros.

4.3.4.1. El amor a la fuerza, sigue siendo amor.

Uno de los aspectos que más llaman la atención cuando el lector se aproxima al *shōjo manga* en todas sus vertientes (incluidas el *yaoi*, el *josei* y el *shonen ai*) es la toma por la fuerza de los personajes. Esta cuestión, sin embargo, no es un aspecto anecdótico en este tipo de narraciones, sino que constituye una parte fundamental en la progresión del relato. Curiosamente, dentro del consumo del relato amoroso, aparecen paradojas que se mueven entre la reivindicación femenina y el sometimiento al poder patriarcal y a la fuerza del hombre. Muchas de las respuestas conductuales que tienen los personajes de ficción serían censuradas sin ningún tipo de duda en la vida real. De hecho, aunque los forzamientos o los intentos de los mismos son recurrentes, podemos apreciar que las lectoras no siempre están conformes con lo que se les muestra. En el foro de *mangafox.me* encontramos un hilo sobre el relato de “Durmiendo entre lobos” donde una lectora manifiesta claramente su desacuerdo ante la aparente normalidad con la que la protagonista asume el intento de violación perpetrado por los dos hermanos (*vid. fig. 136*).

¿Por qué las mangaka shojo recurren a la violación y luego muestran como si no pasara nada? (...) ¡La escoria y su escoria de hermano sólo trataron de cayeras en los brazos de tíos que van a violarte! (...) De hecho, adoro a esta mangaka [Nana Shiiba] pero este no es uno de sus mejores trabajos.

(...)

Mis normas después de leer multitud de shojo manga con comportamientos masculinos estúpidos se han reducido, pero la violacion es algo que nunca puedo condonar. Cómo es posible incluso que lo bese después de lo que ha



Fig. 177. Los chicos también lloran. Arriba de izquierda a derecha “Maldito amor no correspondido” de Ako Shimaki. Abajo, de izquierda a derecha “Wild Card” de Mayumi Yokoyama y “Princesa posesiva” de Kanan Minami. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan// Mayumi Yokoyama/Shogakukan//Kanan Minami/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

hecho, ¡nunca lo entenderé!

(...)

Sólo.no.le.beses.después.de.que.hiciera.algo.así. Es patético. No puedo encontrar ni una sola cualidad que redima al chicho más que el hecho de que está bueno²²⁶. (Énfasis en el original).

Los comentarios en el hilo se suceden y podemos apreciar cómo otras lectoras comparten la opinión mientras que otras justifican que al tratarse de *shōjo manga* estas cuestiones pueden permitirse.

Es shojo manga. Cualquier cosa puede pasar. Si la mangaka CAMBIARA las cosas que dijiste, entonces no podría emparejarse con el chico con el que se suponía que debía estar. Y la mangaka no habría presentado ese chico ni contado la historia²²⁷ (Énfasis en el original).

Sin embargo, lo que llama la atención de la reacción de la lectora primera no es tanto que rechace el hecho de que aparezca un intento de violación o incluso una violación en sí, sino la respuesta del personaje femenino ante tal situación. Lo que no comprende la usuaria del foro es que Meguri, la protagonista de “Durmiendo entre lobos”, no tenga la reacción que se espera en este tipo de situaciones en el *shōjo manga* e incluso le devuelva el beso a Hakuto. Lo que la usuaria manifiesta como incomprensible es que Meguri no esté asustada, ni traumatizada, ni tampoco preocupada de volver a su cotidianidad con los salvajes hermanos.

El consumo placentero de un relato donde prolifere el robo de besos o la toma a la fuerza, únicamente se pueden explicar mediante la articulación emotiva del relato y de su ubicación en el ámbito seguro de la fantasía, del “como si” (vid. apartado 2.6) y de la asignación de una cierta incapacidad de los hombres insertos en el *shōjo manga* para articular adecuadamente sus emociones.

Para ilustrar a lo que nos referimos, atenderemos a dos ejemplos concretos en nuestro corpus de análisis, el volumen *Quiero estar atada a ti* (2008) de la autora Mayu Shinjo y la historia “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” dentro

226 Why do shoujo mangaka resort to rape and then make it look okay all the time?!(...) THE DOUCHEBAG AND HIS DOUCHEBAG OF A BROTHER JUST TRIED TO TURN YOU OVER TO GUYS WHO WERE GOING TO RAPE YOU! (...) I usually love this mangaka but this isn't one of her better works.(...) My standards after reading a multitude of shoujo manga with jackass male leads have reduced, but rape is something I can never condone. How she could even kiss him after what he did, I'll never understand! (...) Just.don't.kiss.him.after.he.did.something.like.th at. It's pathetic. I can't even find a single redeeming quality in the guy other than the fact that he's hot. (t.d.a.) Comentario dejado por dbzrox4ever el 22/10/2012 a las 3:20 pm. Recuperado de <http://forums.mangafox.me/threads/422347-Disgusting!> (última fecha de consulta 5/8/2015).

227 It's shoujo manga. Anything can happen. If the mangaka DID change those things you said, then she wouldn't be coupled with the guy she's supposed to be. And the mangaka shouldn't have introduced that guy nor told the story. (t.d.a.) Comentario dejado por masayahingArtist el 29/11/2012 a las 3:10 am. Recuperado de <http://forums.mangafox.me/threads/422347-Disgusting!> (última fecha de consulta 5/8/2015).

del volumen *Princesa posesiva* (2009) de Kanan Minami. En ambos casos el nivel de la transgresión de las normas convencionalizadas es muy elevado ya que las protagonistas son tomadas a la fuerza pero no reaccionan negativamente a tales actos.

Mayu Shinjo goza de una buena aceptación en el público español como demuestra la ingente traducción y edición de obras suyas en castellano (16 en total dentro del catálogo de la editorial Ivrea). El tomo analizado en nuestro corpus contiene cuatro historias distintas, “Quiero estar atada a ti”, “Hazme tuya por completo”, “La máscara del demonio” y “Un amor doloroso”. Las historias de Shinjo se destacan de mucha de la producción *shōjo* editada dentro de nuestras fronteras por la carga abiertamente erótica que poseen sus historias y por la apariencia claramente más adulta de los personajes masculinos. En los cuatro relatos breves que componen el tomo se observa cómo todos poseen una escena en la que el hombre fuerza a la mujer o la joven. En la primera historia “Quiero estar atada a ti”, Ayuna, la protagonista, acude a un hotel de lujo donde trabaja su hermano para darle una sorpresa por su cumpleaños. Por culpa de un malentendido acaba en la habitación de un hombre desconocido que espera, aparentemente, a una chica contratada para darle placer. Cuando la joven se encuentra con él afirma “que mirada... más fría y penetrante”. El primer impacto que causa el personaje masculino en la joven es la de intimidarla. Cuando la protagonista intenta razonar con el chico para explicarle que no es ella la joven que espera, él se abalanza sobre ella y la besa de forma lujuriosa. Los pensamientos de la joven Ayuna ante el robo de los besos, tres en una página (fig. 178), pasan desde la incredulidad (nunca antes la han besado) hasta el robo de la energía, como si el personaje masculino fuera un ícubo que somete la voluntad de la joven.

“Siento como si estuviera perdiendo todas las fuerzas...” llega a pensar la joven. Tras esto, el personaje masculino tomará por la fuerza a la protagonista que es incapaz de resistirse. Tal y como ella misma manifestará a la mañana siguiente: “Anoche... ese hombre me forzó... y sin embargo, sentí placer...”. La dinámica de ser incapaz de resistirse al forzamiento y el consiguiente placer será una constante que se repetirá en el resto de relatos contenidos en el tomo y que despertarán en Ayuna un deseo sexual intenso por el joven. En la segunda historia, tras pasar las primeras seis páginas, encontramos que la protagonista es besada, de nuevo a la fuerza, por un desconocido. La joven, igual que en la primera historia hallará únicamente incredulidad en el acontecimiento: “¿¡¡Q-- Qué narices?!! Me tapa la boca con sus labios... con su lengua... Un beso forzado y a lo bestia... Siento como si perdiera el conocimiento” (fig. 179).

La penúltima historia que contiene el tomo *Quiero estar atada a ti*, también articula el argumento en torno a un conflicto de carácter sexual y no deseado, en principio, por la protagonista. En el caso de esta historia, cuyo título es “La máscara del demonio” la *mangaka* Mayu Shinjo nos presenta a una joven, Natsuki, que se ve obligada a practicar sexo con Kazuomi, el presidente del club de tenis al que pertenece. La causa de tal extorsión viene porque Natsuki fue infiel a su novio durante una fiesta en la que se



Fig. 178. Detalle de página. “Quiero estar atada a ti” (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayu Shinjo/Shogakukan/Ivrèa.



Fig. 179. El beso robado de “Hazme tuya por completo” (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayu Shinjo/Shogakukan/Ivrèa. En el fondo de las viñetas se aprecia un motivo de líneas inclinadas de manera irregular que coadyuvan a aumentar la sensación de confusión de la protagonista.



Fig. 180. "La máscara del demonio" (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayu Shinjo/Shogakukan/Ivrea.



Fig. 181. "Un amor doloroso" (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayu Shinjo/Shogakukan/Ivrea.

emborrachó y donde acabó acostándose con Kazuomi que desde entonces aprovecha para forzarla siempre que tiene la oportunidad (fig. 180). Esta situación también se nos plantea en las primeras páginas de la historia y también mediante una descripción muy gráfica de la acción vemos como la protagonista se *abandona* a los deseos del chico: “no puedo escapar de él” dice Natsuki resignada (*vid.* fig. 180). En la última historia, “Un amor doloroso”, será la protagonista la que inste al personaje masculino a tomarla y usarla aunque, en principio, no la ame (fig. 181). Cuando el joven le cuenta su truculento pasado en la cárcel acabará por gritarle “¡Yo no soy un hombre como el que tú piensas que soy!” sólo para intentar disuadirla de su empeño por salir con él. Ella le contestará insistentemente “Entonces... Entonces, hazme daño... Puedes usarme hasta que ya no te sirva más. Y deshazte de mí luego...” (*vid.* Fig. 181)

A todas luces, la representación que Shinjo hace de los encuentros amorosos entre sus personajes sería una práctica censurada y censurable según los ideales de la razón, o al menos, eso parece en un primer momento. Sin embargo, la investigadora Janice Radway, experta en consumo y lectura de novela rosa en Estados Unidos, explica en su libro *Reading the Romance. Women, Patriarchy, and Popular Culture* (1984) que las lectoras del relato amoroso siempre tienden a realizar una lectura en clave positiva de la historia. Es decir, interpretan las acciones de la heroína de una forma positiva. El caso que Radway analizó era el de una pequeña comunidad de lectoras que se reunían frecuentemente para conversar acerca de las últimas novedades de novela rosa que consumían. La observación participante de Janice Radway y sus entrevistas desvelaron que las mujeres consumidoras de este tipo de relato ligero amoroso siempre tendían a ofrecer una lectura positiva de los comportamientos femeninos. De este modo, el forzamiento se entiende no como un acto de sometimiento por la fuerza sino una forma de sublimación en el que el hombre, aparentemente incapacitado emocionalmente, reclama, por necesidad incluso física, su cuerpo, sus sentimientos y su devoción. Es decir, asumen que es la forma torpe que estos hombres heridos sentimentalmente tienen para poder expresar sus verdaderos sentimientos. De hecho, esta cuestión es muy evidente en el último ejemplo planteado cuando se descubre que el chico, teme volver a amar a causa de la trágica muerte de su anterior pareja en manos de un malhechor. Descubrimos que es por matar al asesino de su novia que estuvo en la cárcel y se redimen todos aquellos aspectos que, en primera instancia, pudieran haber mostrado una desviación en el personaje. Se justifica moralmente su comportamiento, incluso se puede llegar a entender, todo por la grandeza del amor.

Según Radway, la toma por la fuerza aparece como una reafirmación de que las mujeres en esos relatos son deseadas y amadas de tal forma que el hombre es incapaz de contenerse. La falta de control masculina ante sus impulsos eróticos será repetida en multitud de ocasiones en otros relatos como por ejemplo en la obra “Fetichismo por los fantasmas” a la que ya nos habíamos referido, donde el chico pide a la chica que está frotándole la espalda en el baño que deje de tocarle porque sabe que no podrá

contenerse. En “Princesa Posesiva”, por otro lado, la incapacidad de control se da en primer momento por parte de Hime, la protagonista femenina para después pasar al chico. En el segundo episodio de esta historia, Nachi evitará estar a solas con Hime porque teme no poder controlar sus deseos eróticos hacia la joven (fig. 182).

En “Chica encadenada” dentro del tomo *Profe Sensual* (2014), la protagonista Hina intenta seducir por todas sus fuerzas a su tutor legal Reiji. Cuando ésta se abalanza sobre él y lo besa sugiriéndole que desea que la tome, las imágenes contenidas en las viñetas se agitan y vuelven violentas. Todo gracias a la introducción de líneas cinéticas en el fondo que hacen que nos movamos con el personaje (vid. McCloud, 2012). Durante la cópula, cuando Reiji se da cuenta de que Hina es realmente virgen le dirá: “— ¿Eres idiota? Ahora no voy a parar”. El hombre es incapaz de reprimir sus deseos por la joven, que finalmente acabará teniendo sentimientos enfrentados entre la satisfacción y la culpabilidad.

Otro de los ejemplos que quizá más evidentemente choquen con el ideal amoroso edulcorado al que la sociedad está acostumbrada aparece en “Cátedra de amor con un método salvaje” de Kanan Minami. Esta historia es la última dentro del tomo *Princesa posesiva* (2009). En ella, la chica llamada Kaya, acude a hacer de tutora en los estudios de un amigo de la infancia menor que ella, Reo. Sin embargo, donde ella espera encontrar al tímido niño que era en el pasado aparece un joven que quiere tener todo de ella. Kaya es incapaz de reaccionar ante la fuerza de Reo que incluso llega a amordazarla y sujetarla mientras practica sexo con ella. Al igual que ocurriera con las obras de Mayu Shinjo, en “Cátedra de amor con un método salvaje”, la protagonista reacciona eróticamente al tacto del chico sin saber qué es esa sensación que siente y siendo incapaz de zafarse del chico. Incluso después de haberse dado el encuentro sexual, la propia Kaya se cuestionará porqué es incapaz de odiar a Reo a pesar de lo que ha hecho y se apreciará cómo la excitación del momento continúa incluso cuando ella vuelve a casa (fig. 183).

En cierta medida, la representación del amor que estos relatos promueve, corresponde a una tipología identificada anteriormente y que participa en nuestra tradición romántica. El amor pasión, aquél donde el *eros* toma el control absoluto de los sujetos (como les ocurría a Tristán e Isolda previo consumo del filtro amoroso) y que, según mucha de la literatura popular romántica, constituye el paso preliminar al amor romántico (que combina pasión e intimidad).

De modo similar aunque con un aire más humorístico que el tono melodramático de “Chica encadenada” o la brutalidad de “Cátedra de amor con un método salvaje”, la idea de la ausencia de control sexual por parte de los chicos dentro del *shōjo* aparece en “Trance Kiss” y “Trouble Kiss” de Nana Shiiba. Las dos historias mantienen a sus personajes protagonistas fijos, Kyotaro el chico y Miyako, la chica. Miyako es salvada de unos atacantes una noche por un misterioso y atractivo muchacho que le roba su primer beso. Cierta día Miyako encuentra a su salvador trabajando en una cafetería lo que hace



Fig. 182. "Princesa posesiva" (2009) Kanan Minami. De derecha a izquierda: Hime le roba un beso a Nachi incapaz de expresar sus sentimientos de manera adecuada. Posteriormente será Nachi el que esplicite a su amada novia que no va a refrenar sus impulsos hacia ella. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

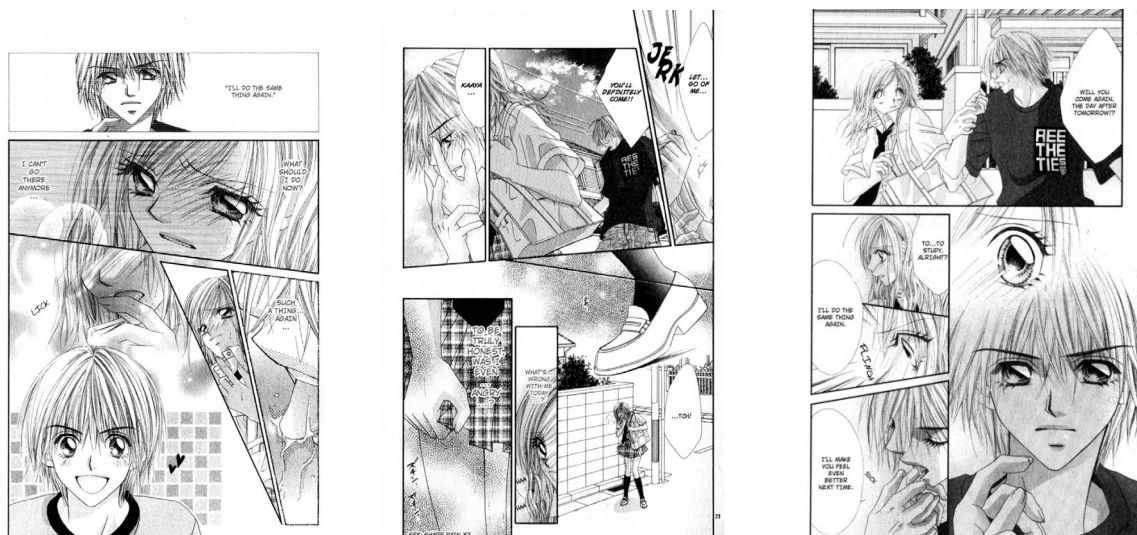
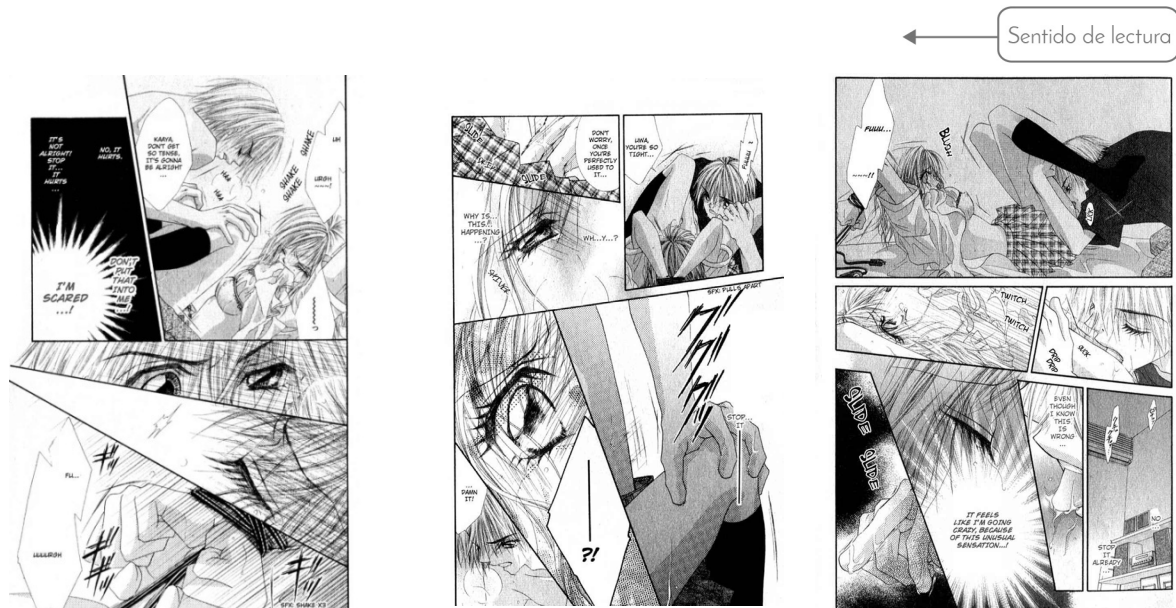


Fig. 183. Arriba: La escena en la que Kaya es forzada por Reo presenta la incapacidad de la chica para resistirse a las intenciones de Reo a causa de sus ataduras pero también por las sensaciones intensas que el chico está despertando en ella. Abajo: Reo se despide de Kaya lamiéndole un dedo que dos páginas más adelante ella lamirá de nuevo en un momento de rememoración sensorial de lo ocurrido en la habitación del muchacho. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

que la joven solicite trabajo inmediatamente en ese lugar para poder conocerlo. En poco tiempo descubrirá que el chico, Kyotaro, tiene intolerancia al alcohol y se convierte en un ser agresivo, violento y sexualmente desatado cuando lo prueba o incluso lo huele. Las escenas de forcejeo (consentido por parte de la protagonista) y los besos robados son una constante cuando el chico prueba el alcohol de manera accidental (fig. 184).

La explicación de Radway acerca de la lectura positiva tanto de algunas consumidoras como de los propios personajes de la ficción juega con ciertas constantes en el ideal romántico. La idea de la elección, la unicidad y la seducción, todos ellos valores positivos dentro de nuestra tradición romántica, juegan importantes papeles en los relatos tratados en este trabajo. La dinámica comentada con anterioridad de castigo-recompensa que la interacción de muchos personajes de los *shōjo* analizados muestra es igualmente extrapolable a la lectura de estas escenas violentas. El conocimiento de la lectora y su costumbre en el consumo de este tipo de relatos es fundamental para que este fenómeno de lectura se dé. La costumbre en el consumo de *shōjo manga* (y esto es muy evidente en algunas narraciones dramáticas del subgénero del *shōnen ai* y el *yaoi*) hace que la lectora anticipe que el personaje protagonista masculino encierra virtudes y sentimientos verdaderos hacia la chica y eso justifica todo lo que pueda ocurrir. Como se presenta en las historias de Mayu Shinjo donde los hombres sólo reaccionan ante una ternura e inocencia sublimada de las jóvenes que necesitan de protección y afecto (de nuevo, asistimos a un principio característico del definido “efecto *moé*”). Esto puede desembocar incluso en que en el espacio protegido de la ficción (en el lugar del “como si”) el acto reprochable de la violación se convierta en una acción desesperada por parte del chico, de manifestar sus deseos y sentimientos por la chica. Los chicos, por tanto, aparecen como incapacitados para comunicar sus emociones de una manera adecuada y las chicas serían esas figuras redentoras a través de la fuerza del amor y de su cuerpo, como hemos visto en muchas ocasiones a lo largo del trabajo. Es decir, la unión de los cuerpos de los protagonistas chico y chica funciona como un catalizador que sublima la incapacidad emotiva y afectiva de los chicos y los convierte al fin, en sujetos capaces de reconocer sus sentimientos. Como la propia Janice Radway señala

aunque la historia narrativa ofrece a la lectora la oportunidad para permitirse el enfado con el comportamiento inicial ofensivo del héroe, no debemos olvidar que ese enfado es mostrado después como injustificado porque la indiferencia del héroe o la crueldad están originadas de hecho por los sentimientos de amor²²⁸ (Radway, 1991, p. 215).

Radway incluye un punto de inflexión y plantea que el potencial enfado que la lectora puede tener ante la indiferencia o frialdad de un personaje masculino tiene que ver con la inadecuada lectura de los sentimientos masculinos. La lectora de novela rosa que

228 (...) although the narrative story provides the reader with an opportunity to indulge in anger at the initial, offensive behaviour of the hero, we must not forget that anger is later shown to be unwarranted because the hero's indifference or cruelty actually originated in feelings of love. (t.d.a.)



1



2

Fig. 184. "Trouble Kiss" (2008) Nana Shiiba. Kyotaro se convierte en un sádico cuando bebe. En la escena vemos cómo Kyotaro bebe para agredir a un compañero que intenta sobrepasarse con Miyako, la chica. Lo que sigue al salvamento es una plétora de besos y abrazos que rinden por completo a Miyako. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa.

estudió Radway entendía que el comportamiento inadecuado del protagonista varón devenía de su incapacidad para expresar el amor y no de la falta o ausencia del mismo. Además, señala que esto podía ser extrapolado por las lectoras a su experiencia real del día a día. Siguiendo a Radway

el proceso de lectura siempre confirma que ella sabe cómo leer adecuadamente los sentimientos masculinos, sugiere que su ira es innecesaria porque su esposo, como el héroe, de hecho la ama profundamente, aunque puede no expresarlo del modo en que ella lo deseara²²⁹ (Radway, 1991, p. 215).

Esto no quiere decir que todas las obras analizadas tengan presente la toma a la fuerza en un sentido tan extremo como los ejemplificados hasta ahora. Hay que considerar que de toda la muestra, sólo en las obras de Mayu Shinjo, Ryu Yuuhi y en la historia final de *Princesa Posesiva* de Kanan Minami las tomas por la fuerza son consumadas en un sentido sexual. La relación numérica es de 5 relatos (“Quiero estar atada a ti”, “Hazme tuya por completo” y “La máscara del demonio” de Mayu Shinjo; “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” de Kanan Minami y “Chica encadenada” de Ryu Yuuhi) frente a 88 analizados (apenas un 5,5 % del total de los casos). Nada hace pensar que la tendencia podría alterarse si la muestra aumentara exponencialmente. Las marcas autorales así como la edición en un tipo de revista u otro (o la influencia de un determinado editor y no otro) pueden llevar a retratar este tipo de historia pero no comportan el grueso de todo el *shōjo manga*. De hecho, debemos contemplar que la línea editorial de Shogakukan, puede marcar en cierta medida el tono erótico de sus historietas (*vid.* Prough, 2011).

4.3.4.2. Algunas cuestiones de género.

Las cuestiones de género, es decir, las relaciones de poder que se establecen entre diferentes sexos o al poner en práctica la identidad de género o la sexualidad es, una de las cuestiones que más interesan en los estudiados en los medios de comunicación. Laura Mulvey ya discutía en su famoso texto “Visual Pleasure and Narrative Cinema” (1975) las cuestiones relacionadas con la escopofilia masculina en el cine o el rol pasivo, como objeto de deleite del observador masculino que comportaba la mujer en el audiovisual. En el cómic, en tanto que medio visual, también aparecen ciertas cuestiones asociadas a la identidad de género de los personajes que proponen una asignación de roles simbólica paternalista. Es decir, la lectura de algunas actitudes o reacciones femeninas en los cómics sentimentales que se dirigen específicamente al

229 (...) the reading process always confirms for the reader that she knows how to read male behaviour correctly, it suggests that her anger is unnecessary because her spouse, like the hero, actually loves her deeply, though he may not express it as she might wish. (t.d.a.)

público femenino, delimitan la corrección o incorrección en los roles de género que los personajes llevan a cabo.

En este apartado vamos a retomar en parte el hilo dejado en el anterior sobre la incapacidad comunicativa de los chicos y la excepcional perceptividad sensitiva de las chicas en la narrativa del *shōjo manga* así como observaremos alguna de las desviaciones, limitadas, que proponen los relatos.

Ya habíamos apuntado anteriormente que la figura femenina dentro de los cómics analizados podía presentar una imagen frágil y descuidada, algo torpe físicamente e incluso socialmente. Quizá uno de los estereotipos femeninos más valorados en todas las tradiciones patriarcales sea la de la mujer comedida y prudente, pasiva, tranquila y generosa. Estas ideas aparecen alineadas con lo que Juan Antonio Ramírez aventuraba acerca de la historieta romántica española del período franquista cuando afirmaba que “la virtud es también, desde luego, el desprendimiento, la ausencia de egoísmo, la caridad” (Ramírez, 1975, p. 162). Se trata de una generosidad exagerada que redime incluso a un demonio, como ocurre en “Beautiful World” o a un pirata como en “Duerme eternamente”. Una de las historias que más evidentemente muestra la generosidad extrema de las chicas por amor hacia los chicos es *Vampiresa por sorpresa* (2012). Mitsuki es una adolescente enamorada de Ren, su amigo desde la secundaria baja. Un día, Mitsuki despierta como una vampiresa y atónita descubre que Ren resulta liderar un equipo destinado a aniquilar a los vampiros. Mitsuki huye desorientada después de que Ren intente asesinarla. Finalmente, Ren la encuentra y captura y será en ese momento cuando Ren le confiese que su odio hacia los vampiros viene porque un vampiro asesinó a sus padres. En ese momento, Mitsuki ofrecerá directamente su vida para hacer que Ren se sienta bien. La joven está dispuesta a sacrificarse para que el chico sea feliz (fig. 185).

Como vemos en la siguiente imagen (fig. 186) el desenlace de la secuencia despeja todas las dudas posibles acerca de los sentimientos que Ren tiene hacia Mitsuki. No es capaz de matarla, y el acto de bondad de la joven hace que el chico sea consciente de su amor.

Algo parecido ocurre en “Vampire Crisis” y “Vampire Emotion” dentro del volumen de *Vampire Crisis* (2010) de Kaede Ibuki. La joven se enamora de un vampiro, Rain, que aparece de un libro tras hacer una invocación. Sin embargo, Rain está abocado a desaparecer una vez cumpla los deseos de su invocadora. Por mucho que ambos se amen no será fácil estar juntos. En la segunda historia, “Vampire Emotion” Rain informa de que existe una posibilidad de quedarse en la tierra siempre y cuando no beba sangre. Sin embargo, la chica, viendo el deplorable estado de salud anémico que la falta de sangre le provoca a Rain, decide sacrificar el deseo de estar juntos para que él esté bien, no sin antes establecer un vínculo estable sobre el que mantener ese amor: un rito matrimonial. En estas dos historias de *Vampire Crisis* podemos ver la culminación de la formulación triangular de Sternberg al completo. La intimidad que los personajes han



Fig. 185. *Vampiresa por sorpresa* (2012) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 186. *Vampiresa por sorpresa* (2012) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

logrado es equiparable a la pasión que sienten y además se culmina con la existencia de un compromiso (en la primera historia la promesa de volverse a ver y en la segunda el “matrimonio” entre ambos personajes).

Esta suerte de altruismo visible en los personajes del *shōjo manga*, aunque presenta una encarnación predominante en las figuras femeninas no es del todo inexistente en los chicos. En *Vecinos y amantes* (2011), por ejemplo, el dueño de la destartada casa de huéspedes cuida de una nueva inquilina muy miedosa y donde el lector y el personaje de la chica creen que el joven se está aprovechando, se descubre una ternura verdadera por la chica (fig. 187). En esta historia se comprueba que muchas de las actitudes de los chicos consisten en imposturas que los protegen y sitúan de un posible rechazo. La antropóloga Helen Fisher escribe que “casi todo el mundo siente la angustia del rechazo amoroso en algún momento de su vida” (2004, p. 175). Esta afirmación, sustentada en su trabajo empírico, corrobora el hecho de que todo lector o lectora (sano y sin trastornos aparentes, desde luego) sea capaz de interpretar la ansiedad y los signos de temor que los diferentes personajes pueden sentir ante un potencial rechazo, con independencia de que se traten de personajes masculinos o femeninos. En “El hombre de la capa” (2005) de Ako Shimaki, vemos precisamente cómo el miedo al rechazo por parte de ambos personajes es lo que provoca el conflicto que los aleja momentáneamente para después reencontrarlos con mayor intensidad. En esta historia, la protagonista es una joven ingenua y algo torpe, Harumi, a la que le gusta la literatura infantil que está secretamente enamorada de Miyamoto, un chico que siempre parece señalar sus defectos. El chico en realidad también está enamorado en secreto de la joven. El detonante de la historia ocurre cuando en el instituto el profesor decide cambiar al alumnado de asiento y la chica debe sentarse donde habitualmente se sienta Miyamoto. El chico parece que oculta algo relacionado con su asiento habitual que no quiere que se descubra con lo que cuando Harumi vuelve a clase a por su libro de lectura y descubre a Miyamoto éste lo único que alcanza a hacer es utilizar la cortina como disfraz. La joven, demostrando una ingenuidad absoluta, lo identifica con el héroe del libro que leía (“el hombre de la capa”). En sucesivos encuentros, Harumi se percatará finalmente de que Miyamoto es el hombre de la capa pero un malentendido con las palabras que Harumi dice harán que Miyamoto piense que ella no está enamorada de él y es entonces cuando éste último realizará su maniobra final para intentar no quedar en evidencia. Para evitarse el dolor del rechazo, el chico se coloca en una situación de poder, por encima de la chica que, tras las duras palabras que emite el joven queda desorientada y piensa que realmente el chico se estaba aprovechando de ella. Sólo cuando Miyamoto descubre una nota que la joven había escrito con sus sentimientos hacia él se dará cuenta de su error y rectificará para cumplir el final feliz de unión al que estas historias nos tienen acostumbrados (fig. 188). El miedo al desencanto cumple en los *shōjo manga* un papel esencial en la generación de dinámicas de género. La apreciable falta de tacto de muchos de los chicos en las historias convierte a las



Fig. 187. "Vecinos y amantes. Capítulo 2" (2011) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 188. "El hombre de la capa" (2005) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

chicas en seres inseguros —cuestión que vemos reflejada con el caso anterior— pero que también en otros tantos relatos. En “Placer a la carta”, por ejemplo, la protagonista duda del valor de la declaración del chico.

SUÔ: ... Es verdad que estás un poco chiflad, pero cuando me sonríes me haces muy feliz. Y mi corazón se llena de ti. No puedo dejar de pensar en ti.

REI (en pensamientos): ¿Será verdad? ¿Debo creerle?

En “Mi punto débil” de Minami Yokoyama, a pesar de que sus protagonistas difieren del modelo de fragilidad heredero del *shōjo bunka* también se perciben las dudas que surgen en las chicas cuando reciben mensajes contradictorios por parte de los chicos. La protagonista alcanzará a decirle al chico “¡¡Cállate!! Si yo... te gusto tanto como dices... ¡Entonces dilo claramente!”. La inseguridad hace que los personajes digan cosas que realmente no sienten y eso, dentro del relato, genera suspense. Es decir, el lector sabe más que los personajes insertos en la diégesis y ello provoca que se acreciente el deseo de conocer el desenlace. En “Life+B” (2011) de Show Ichikawa la protagonista, consumida por los celos, se enoja con el chico porque piensa que los sentimientos de afecto que ella tiene hacia él no son correspondidos. Es entonces cuando la joven le grita “¡¡Te odio!!” cuando en realidad piensa “A pesar de llegar a quererlo tanto... cuando me di cuenta... sin pensarlo, le dije las palabras opuestas a lo que planeaba”.

El trabajo de Helen Fisher en *¿Por qué amamos?* (2004) incluía varios experimentos de escáneres cerebrales donde se analizaba la actividad de dicho órgano en personas altamente enamoradas pero también, abandonadas y rechazadas. Las averiguaciones de Fisher desvelaron que existen ciertas conexiones entre las partes activas del cerebro en el estado de enamoramiento y en estados de furia provocados por el desengaño amoroso. Es por este motivo que muchas veces, ante una reacción negativa amorosa, los sujetos pueden reaccionar con ira. Según señala Fisher además, la incapacidad para gestionar estas emociones negativas influye parcialmente en muchas agresiones y conductas acosadoras que los individuos despechados llevan a cabo. Fisher remarca también que tradicionalmente, la manera de encajar los desengaños por parte de los hombres y las mujeres ha sido diferente. El hombre, en un sentido biológico y según señala la antropóloga nortamericana, fue diseñándose para proteger a la mujer y velar la pareja, guardarla para poder preservar así su descendencia genética. En este sentido, las respuestas más potentes de los varones ante el abandono quedarían aparentemente comprometidas por esta cuestión de herencia biológica. Por otro lado, Fisher señala igualmente que, en un nivel cultural, al hombre se le ha permitido agredir a la mujer e incluso justificar su asesinato (cf. Fisher, 2004, pp. 199-200). Esto ha llevado a construir cierto envoltorio social con respecto al varón que lo convierte en un agente activo, potencialmente furioso ante la frustración de una negativa. No es motivo de este trabajo señalar los posibles principios de causalidad entre amor-frustración-agresión, pero sí evidenciar que en los relatos analizados aparece presentada la incapacidad

para gestionar emociones y la inclinación a la agresión (por traumas personales, habitualmente) como elementos justificadores de las conductas masculinas. Con respecto al género femenino, Helen Fisher señala que las mujeres, por el contrario, “son mucho menos dadas a lesionar o asesinar a sus compañeros. (...) Tienden a reprocharse a sí mismas sus propios defectos” (Fisher, 2004, p. 200). El temor a no estar a la altura de la pareja es algo que ya habíamos señalado cuando analizábamos el tipo de personaje femenino dentro de estos relatos.

Estas identificaciones caracteriológicas de superioridad física y acción de los chicos se presenta subliminalmente y de manera recurrente en la práctica de algún deporte. Muchos de los personajes masculinos son buenos deportistas y esto supone una condición más para atraer a las chicas (fig. 189). La superioridad física sirve a los chicos representados también para justificar su necesaria aparición en la defensa de sus amadas. La debilidad física (y puntualmente, mental) de las chicas reclama continuamente que los chicos las protejan y defiendan de esas situaciones en las que, por curiosidad o malas interpretaciones (como les ocurre a las heroínas de “¡Aleluya demonio!” y “Vanilla Beans. Love Pink”), quedan envueltas y arriesgan su integridad.

Una historia que merece especial atención dentro de este juego de relaciones de poder establecida entre chicos y chicas es “Princesa posesiva” (2009) de Kanan Minami. El argumento, al que ya nos hemos referido anteriormente, muestra una figura femenina aparentemente fuerte. Ella es la *dueña* de Nachi, al cual entrena para conseguir que tenga un carácter más adecuado y sea perfecto en todo lo que se proponga hacer. Sin embargo, cuando Hime adiestra a Nachi ella también hace lo mismo que él, es decir, si tiene que nadar ella también se mete en la piscina a entrenar con él. En este sentido, Hime domina a Nachi pero intenta mantener una equidad propia de la idea del trabajo en equipo (una idea bastante recurrente en el ideal de la pareja contemporánea). También, de manera curiosa, Hime tiene una incapacidad total para expresar sus sentimientos hacia Nachi y es ella la que le roba un beso y lo fuerza en la piscina en primer término. En estos primeros conflictos, Hime siempre es presentada como la figura más fuerte a pesar de sus incapacidades. Intenta tomar la iniciativa en los momentos íntimos hasta que, finalmente, la pareja se une físicamente. Este devenir de acontecimientos pasaría desapercibido si no fuera porque, en las imágenes de presentación de los capítulos de la historia (la imagen inicial, de *voici* que comenta Fresnault-Dereulle), la colocación de los personajes varía. Recordemos que las imágenes de presentación funcionaban como anticipación parcial de lo que el relato iba a mostrar. En las primeras imágenes de inicio de los primeros capítulos, Nachi siempre aparece dibujado en un nivel inferior a Hime, sometido a su *ama*. Sin embargo, en la última imagen de encabezado, las posiciones se alteran y esta vez es Nachi quien abraza protectoramente a Hime (si bien ésta sujeta una cadena que va a un collar que Nachi lleva) (fig. 190). Apreciamos cómo Hime siempre parece tener una actitud de poder frente a Nachi. Ella mira segura hacia el público mientras sostiene a Nachi. Sin embargo, en el último relato, los roles



Fig. 189. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: “El sonido del verano” (2011) Aya Oda; “100 plegarias y un deseo” (2010) Kaede Ibuki y “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami. Fuente: Aya Oda/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)/Kaede Ibuki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)/Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa.



Fig. 190. Imágenes de comienzo de los capítulos de "Princesa posesiva" (2009) Kanan Minami. Arriba: Imagen inicial del primer episodio. Abajo de izquierda a derecha: imágenes de presentación del episodio 2 y del episodio 3, remarcado. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

se alteran coincidiendo con la transformación de los personajes. En el último relato, Nachi acaba tomando una decisión propia (estudiar en una prestigiosa universidad) para estar a la altura de las expectativas de la familia de Hime. Es cierto que la intención de la autora (y del editor) es desconocida para nosotros, pero dentro de las posibles lecturas que podemos dar a la progresión de imágenes está la de admitir que el arco de transformación de los personajes dentro de la narración afecta a los roles finales que la vida adulta les parece haber reservado: el hombre *tiene* que proteger a la mujer. A pesar, incluso, de que en la boda ambos confirmen los votos de “dueña” y “mascota” como habíamos visto anteriormente (*vid.* fig. 132).

La resolución de todo este engranaje complejo donde chicos y chicas refuerza unas construcciones normativas acerca del amor y los roles de género que ambos deben desempeñar en cada ocasión no es sencilla, ni su interpretación debe serlo. Como señala Susan Douglas en *Where the Girls Are. Growing up Female with the Mass Media* (1995)

en modos variados los medios masivos ayudaron a hacernos los esquizofrénicos culturales que somos a día de hoy, mujeres que se rebelan a la vez que se entregan a las imágenes actuales sobre lo que una mujer deseable, que vale a pena debería ser (...) Somos ambivalentes entre la feminidad en una mano y el feminismo en la otra²³⁰. (p. 8).

Este debate entre lo que se desea, lo que la sociedad desea y lo que se enseña que debemos desear, procura mensajes y contramensajes, en consonancia con la postura de Janice Radway, que convierten los actos de consumo de narrativa romántica en procesos cambiantes con múltiples lecturas. Desde un punto de vista feminista, se puede observar cómo los patrones patriarcales de dominación masculina se ofrecen y asumen en determinados momentos de la narración aunque también existan momentos de resistencia y de confrontación con esos ideales. Por ejemplo, en “Ella y él” (2011) de Aya Oda, la historia altera los roles tradicionalmente asignados a los amantes. Ella es alta y atlética mientras él es afeminado y delicado. También en “100 plegarias y un deseo” (2010) de Kaede Ibuki se trastocan algunos aspectos de género cuando una chica incapaz de declararse al chico del que está enamorada y pide un deseo en un templo: “Soy la más cobarde del mundo. No puedo evitar comportarme así... pero tengo que decirle lo que siento. Por favor... haz que me corresponda y... que pueda reunir el valor para darle la muñequera”. La respuesta sobrenatural que consigue la chica es convertirse en un chico (fig. 191). De este modo, estará más tiempo con el chico que le gusta y podrá mantener una relación más igualitaria.

Aunque esta historia no cuestiona de manera profunda (como podrían hacerlo otras como *La rosa de Versalles*) la construcción de género puede sugerir alguna táctica

230 In a variety of ways the mass media helped make us the cultural schizophrenics we are today, women who rebel against yet submit to prevailing images about what a desirable, worthwhile woman should be. (...) We are ambivalent toward femininity on the one hand and feminism on the other. (t.d.a.)



Fig. 191. "100 plegarias y un deseo" (2011) Kaede Ibuki. Fuente: Kaede Ibuki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

de resistencia al discurso hegemónico romántico sí que se aprecia cierta distorsión genérica. El argumento se centra en una chica dentro de un cuerpo de chico que es besada por un chico que sabe que es una chica y al que no le importa que sea un chico porque él *sabe* que internamente es una chica. El final de la historia concluye con la joven deseando volver a ser la chica después de haber podido declararse al joven. Sin embargo, el chico, —con sus propios conflictos— pide a su vez otro deseo y acaba convertido en chica. La imposibilidad de la pareja para *consumar* su unión de manera heterosexual, según las normalizaciones del dimorfismo sexual, pueden tener una lectura en positivo y de resistencia, en este sentido. Otra aproximación bien distinta, sin embargo, es que este mismo relato posee un carácter reforzador de los roles paternalistas porque la chica, a pesar de estar en el cuerpo de un chico, sigue comportándose a la manera en que una chica *debe* hacerlo, lo que acentúa aún más su carácter delicado y vergonzoso por un simple juego de oposiciones.

Retomando el hilo dejado más arriba por la propuesta de Janice Radway, la práctica de lectura y consumo de narrativa amorosa en sus diferentes formas, no puede verse como algo negativo sin más, si bien tampoco puede considerarse un acto positivo sin más. Muchas de las participantes en la investigación de Radway resumían que el momento de consumo del relato amoroso suponía una conquista para ellas, que encontraban en las horas dedicadas a la lectura, un lugar donde relajarse de las tensiones del cuidado del hogar y la familia. Es decir, encontraban ese *espacio propio* en el que dejaban de ser los roles que socialmente se les asignaba como madres y esposas.

Quizá lo importante no es lo que las historias transmiten (cuyos efectos son limitados) sino lo que es traducido finalmente como práctica cotidiana por los y las consumidores y consumidoras del relato amoroso y eso, es algo de muy compleja comprobación. Radway sentencia que “simplemente no conocemos qué efectos prácticos tiene la lectura repetida de romances sobre el modo en que las mujeres se comportan después de cerrar sus libros y volver a la normalidad, al orden habitual de sus actividades diarias²³¹” (Radway, 1991, p. 217). A pesar de esto, todo lo comentado hasta el momento parece situar al hombre en un estado de superioridad frente a la mujer en el relato amoroso. Aunque es cierto que estas escenas e imágenes se dan y son especialmente visibles en las lacerantes escenas de toma por la fuerza, no es menos cierto que en nombre del amor la diégesis es capaz de perdonar casi cualquier cosa. En este sentido, tanto hombres como mujeres aparecen “atrapados” en las respectivas definiciones asignadas para ellos.

231 We simply do not know what practical effects the repetitive reading of romances has on the way women behave after they closed their books and returned to their normal, ordinary round of daily activities. (t.d.a.)

4.4. El discurso amoroso en el *shōjo manga*.



Estoy convencido de que no soy en absoluto insensible a la belleza de un animal pero he de recalcar que se ha aumentado mi sentido estético desde que estudié la función y el significado de esa belleza.

Niko Tinbergen

En su libro *El conocimiento del amor. Ensayos sobre filosofía y literatura* (2005), la filósofa Martha C. Nussbaum expone cómo en la antigua Grecia, bajo la perspectiva filosófica de Platón, las emociones y deseos se consideraban fuerzas que nublaban la razón e impedían a los hombres acceder al conocimiento y a la verdad. Recordemos que el mito de la cueva de Platón ya vaticina cómo los sentidos engañan, la percepción de las sombras no era sino una falacia del verdadero conocimiento que sólo llega con la luz que entra al despejar la entrada. El supuesto del amor platónico no contempla en ningún caso el acceso a las necesidades y apetitos emocionales. Pero, según señala Nussbaum, la concepción platónica iría más allá y la haría extensible a los relatos que manifiestamente ponen su interés en las cuestiones emocionales ya que despertarían en

la audiencia su propia naturaleza terrenal e irracional. Por este motivo Platón denuesta el uso de un lenguaje o de imágenes que aspirasen a despertar emociones o encender los sentimientos, así como de cualquier otro estímulo afectivo que pudiera activar en la audiencia o su imaginación con rememoraciones o analogías perturbadoras o excitantes. De esta forma se podría asegurar que “un discurso que se proponga buscar la verdad e impartir conocimiento debe hablar con el lenguaje del intelecto, y dirigirse al propio intelecto del lector” (Nussbaum, 2005, p. 475). Bajo esta concepción platónica, el discurso debía quedar apaciguado por la razón del contenido. Entonces, ¿es de algún modo posible atender a la representación del amor sin que la manifestación discursiva adquiera ni un ápice de emoción y exaltación? C. S. Lewis, escribía por su parte que “es imposible trazar una línea de separación entre placeres «sensuales» y placeres «de belleza»” (2005, p. 26). Es decir, no es posible apreciar la verdad de la belleza sin experimentar el gusto sensorial²³² o lo que Baltasar Gracián llamaba en *El Discreto*, “la *preba*” (2004, p. 107). El juicio elevado del objeto, de la novela, o de lo que se observa y percibe, sólo es posible alcanzarlo, según las afirmaciones de Lewis y Gracián, mediante el juicio del gusto físico, que es contrastable y experimentable.

Lo que de algún modo señalan tanto Nussbaum como Lewis, así como con siglos de anterioridad proclamaba Baltasar Gracián, en sus respectivos discursos y en el contexto específico de cada uno, es que el conocimiento pasa por la experiencia y que la transmisión del mismo pasa por presentarlo regulado según la propia experiencia. Es decir, en principio el discurso amoroso ha de ser exaltado, sensorial y emotivo para que su mensaje llegue en la manera en que el amor se vive y se perciba *adecuadamente*.

Este último apartado dedicado al análisis del discurso del corpus de nuestro trabajo, es decir de la forma de la expresión del cómic en relación con el amor, pretende resumir y asentar las claves discursivas presentados en los relatos amorosos de *shōjo manga* analizados. Aunque se han perfilado algunas cuestiones en apartados anteriores, consideramos relevante exentar un epígrafe que se dedique exclusivamente a presentar esos elementos discursivos recurrentes en el relato amoroso que lo convierten en una experiencia emotiva y sensitiva y lo distinguen de otro tipo de productos dentro del universo del cómic.

Recapitulando brevemente algunas cuestiones acerca del cómic japonés para chicas, conviene recordar que uno de los objetivos de estas publicaciones es implicar a la audiencia potencial y que participe activamente tanto en el consumo del relato como en los actos posteriores al mismo como comentar las historias de las revistas con sus compañeras, consumir alguno de los objetos que aparecen en las páginas de compra por catálogo, etc. (cf. Prough, 2011). Por tanto, en subsiguientes epígrafes se tratará de ver, a la manera en que Martha Nussbaum nos advierte en su obra *El conocimiento del*

232 Sobre esta idea la tesis doctoral *Entusiasmo y a-patía en la experiencia sublime* (2011) de Ignacio López propone un interesante debate sobre la descorporeización del gusto con la reconceptualización del concepto de lo sublime en el Arte, especialmente en su capítulo dedicado a “Lo Sublime y la Teoría del Gusto”.

amor (2005), qué hay en el discurso del cómic que haga exaltar el amor y la emotividad; qué hay en la articulación discursiva del discurso del cómic amoroso japonés que atrape y afecte al lector en su narrativa.

Asumiremos también que desde la época dorada del *shōjo manga* en la década de los 70 a la actualidad el medio ha evolucionado mucho. Gran cantidad de los recursos pioneros encabezados por el *grupo de las magníficas del 24* han abonado el camino de *mangakas* actuales que, de una manera más discreta y comedida, aplican las innovaciones narrativas desarrolladas en las últimas décadas del s. xx. Los *emanata* (Walker, 2000), las tramas de fondo que hacen que el movimiento forme parte de la escena y se consiga un mayor efectismo e implicación del lector, los grandes ojos con brillos, los cabellos ondulantes con peculiares peinados, los detallados atuendos, las metáforas visuales, la ruptura de la cuarta pared y la disolución de los marcos de las viñetas... son formas expresivas que, con independencia del código personal de cada autora, se reiteran insistentemente como figuras colaboradoras en la implicación y activación emocional y cognitiva del lector.

En este apartado, por tanto, nos centraremos más en la gramática del lenguaje del cómic puesta al servicio de la agitación emocional del lector y en la búsqueda continua del relato por ejercer en el viso-lector una captación que haga que quede atrapado. Se tratará de identificar aquellas estrategias que consolidan el afecto por la imagen, entendiendo que el afecto es “el pegamento que mantiene la atención de la audiencia” (Carroll, 1999, p. 221).

Para facilitar el seguimiento de los aspectos observados como particulares del discurso del *shōjo manga* acudiremos tanto a algunos conceptos tratados con anterioridad relacionados con las funciones de las viñetas, las palabras y la puesta en página en el cómic (*vid.* apartado 2.3) como a las concepciones y reglas perceptivas comentadas en el último epígrafe del Marco Teórico (*vid.* apartado 2.6).

La elaboración sintética que se expone en este resumen de resultados presentará, nuevamente, los ejemplos más significativos de cada aspecto a pesar de que muchos de los recursos son utilizados en las diferentes historias, en distintos momentos y de diferente manera. Esta cuestión se debe, de nuevo, al carácter cualitativo de este estudio que pretende ofrecer una primera visión global del uso de estos recursos más que elaborar una disección profunda del número de veces que se acude a los mismos.

4.4.1. Imágenes sentidas, emociones pensadas.

José Andrés Santiago (2010), Paul Gravett (2004) y Jacqueline Brendt (1996) reproducían en sus respectivas obras que una de las particularidades del lenguaje del *manga* pasaba por la afirmación recuperada de Machiko Satonaka de que el *manga* es “palabra vista, imagen leída”. La visualidad del medio cómic y muy especialmente la delicada evolución del *manga*, hace que la imagen sea crucial en el desarrollo narrativo. De hecho, una de las cuestiones más revolucionarias que Osamu Tezuka introdujo en la renovación lingüística del comic japonés fue precisamente un enriquecimiento y aumento de la imagen frente al texto. De este modo, las páginas y la secuenciación de viñetas se dinamizaban y las relaciones entre las mismas no se limitaban únicamente a ser tránsitos causales entre diferentes espacios, tiempos o acciones. La cualidad expresiva del discurso del *manga* es algo que, por otra parte, ha sido clave en su éxito fuera de las fronteras nacionales. A día de hoy, el *manga* es un fenómeno global que ha hecho que muchos dibujantes asuman ciertos códigos visuales propios del medio japonés y los hayan aplicado a sus relatos. Por ejemplo, existen editoriales específicas en Estados Unidos que publican lo que han denominado “*amerimanga*” o cómic americano con estética *manga* (fig. 192).

El éxito del lenguaje expresivo del *manga* puede tener que ver, precisamente, con lo eficaz de las imágenes que lo configuran así como lo trepidante de su consumo. La importancia de la imagen en el ámbito japonés es visible, por ejemplo, en el hecho de que su escritura sea pictográfica (muchos *kanjis* son derivaciones que presentan esquemáticamente en líneas un significante concreto —fig. 193—). Esta apreciación, a pesar de su atractivo, no es suficiente para comprobar el refinamiento que la reproducción de imágenes en el cómic ha adquirido en Japón. Neil Cohn dedica en su texto *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* (2013) un capítulo completo a las particularidades del “Lenguaje Visual Japonés (LVJ)”²³³ dentro del marco amplio del lenguaje del cómic general. En su argumentación, Cohn establece que las representaciones visuales propias del LVJ se producen a través de esquemas que son repetidos y que este principio puede derivar de la tradición pictórica japonesa y del Extremo Oriente. Pero a pesar de que las raíces gráficas de la visualidad japonesa abreen de dicha tradición, Neil Cohn señalará unas líneas más adelante que la convergencia de otras formas de representación y esquemas visuales llegados a partir de los siglos XIX y XX han marcado la peculiar evolución visual del *manga* (Cohn, 2014, pp. 153-154). Por ejemplo, Cohn señala la estructura gráfica a la hora de definir los personajes como una clave para distinguir el *manga* de otras nacionalidades de cómic, sino también para distinguir los diferentes géneros dentro del *manga*, cuestión sin embargo, poco acertada si tenemos en cuenta la extensa diversidad gráfica que a día de hoy reina en el *manga*. Así, según la postura de Cohn,

233 *Japanese Visual Language (JVL)* (t.d.a.)



Fig. 192. Portadas de títulos de la editorial de *amerimanga* Antartic Press.
Fuente: Antartic Press.

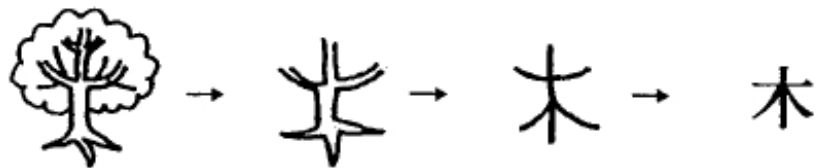


Fig. 193. Descripción del paso del referente gráfico “árbol” al *kanji* “árbol” (*ki*). En la imagen vemos cómo el *kanji* refiere sintéticamente los elementos principales del árbol (el tronco, las raíces y las ramas).

mientras el LVJ utiliza unos registros para crear caras, ojos, narices y bocas el Lenguaje Visual Americano (LVA) (Cohn, 2014, pp. 139-152) utiliza otros.

Siguiendo a Cohn, los esquemas utilizados por los y las *mangakas* atienden a una estereotipia tal que muchas veces la única manera de distinguir a los personajes es a través del peinado o el color de pelo (fig. 194). La forma de construir los personajes en el LVJ, según sugiere Cohn, entraría en conflicto con lo que Mort Walker afirmaba en su *Lexicon of Comicana* (2000) al plantear que uno de los requisitos reclamados por los editores para un buen personaje es que “sea reconocible incluso en silueta²³⁴” (Walker, 2000, p. 19). Sin embargo, quizá hay que plantear aquí que el tipo de relato estándar que se nos presenta en el *shōjo manga*, aunque sea hace a través de unos personajes específicos, centra su interés en las emociones vividas antes que en quién las vive. De este modo, en esta iteración no es relevante el personaje con lo que sus particularidades se diluyen gráficamente a la larga. Probablemente si nos encontráramos con relatos de mayor duración los personajes se encontrarían más definidos tanto psicológicamente como visualmente. Esta cuestión es particularmente significativa si consideramos que las narraciones del *yo* que plantean los relatos de nuestra muestra, aspiran a que metonímicamente sea el lector quien viva las emociones experimentadas por los personajes ficcionales. Posiblemente no importe tanto la identificación del personaje, en tanto que sujeto estandarte de una saga como puede ocurrir con Goku (*Dragon Ball*) o Naruto (*Naruto*), Usagi (*Bishoujo Senshi Sailor Moon*) o Sakura (*Card Captor Sakura*) que presentan tipos morfológicos mucho más marcados, como lo que siente el personaje, unas emociones y sentimientos que son universalmente compartidos.

A pesar del esquematismo, la morfología visual de los personajes nos ofrece pistas, en primer momento, sobre los caracteres de los mismos. Como señala Robin Brenner (2007) los ojos grandes y redondos se asocian a una personalidad infantil e ingenua mientras que los ojos rasgados se reservan a personajes más maduros, con un pasado más oscuro o complejo. Aunque Brenner utiliza como ejemplo comparativo dos personajes masculinos, los de la serie *Get Backers* de Yuya Aoki y Rando Ayamine (1999-2007), este principio nos puede servir para explicar las diferencias visuales entre chicos y chicas en los *shōjo manga*. La mayoría de personajes femeninos de los cómics analizados emplean grandes ojos con largas pestañas que miran atentamente, de manera fija e incluso perdida, a la manera en que las chicas de las portadas de las revistas femeninas implementadas en las publicaciones de preguerra.

Este tipo icónico, estereotípico dentro del *manga* y del *shōjo manga*, activa ya un aspecto perceptivo fundamental basado en los llamados estímulos supranormales a los que nos hemos referido en anteriores apartados. Recordemos que se trataban de configuraciones que implementaban la respuesta esperada a pesar de que el modelo visual que activaba dicha respuesta no se parecía, en principio, al referente *real*. En este sentido, no es raro que los ojos y los rostros hayan sido uno de los grandes intereses

234 (...) *recognizable even in silhouette* (t.d.a.)



Fig. 194. Secuencia de personajes donde se aprecia la repetición de esquemas. De arriba a abajo y de izquierda a derecha: Umi de “Vecinos y amantes. Capítulo 2” (2011); Ina de “Vecinos y amantes. Capítulo 1”(2011); Mari de “Vecinos y amantes. Capítulo 3” (2011) y Meguri “Durmiendo entre lobos”(2011), todas de Nana Shiiba; Kagari y Kyrie de “Eres mi vampiro esclavo” (2011) y Miyama y Kotomi de “Fetichismo por los fantasmas” (2011) ambas de Satoru Takamiya; Yuuya Kogure de “1/3 de novio” (2008); Hikami de “Espera a que me enamore” (2008); Takumi de “Chico secreto. Futuro efímero” (2010) y Jin de “Duerme eternamente” (2010) de Ako Shimaki. Fuente: Nana Shiiba/Satoru Takamiya/Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

gráficos dentro del *shōjo manga*. Porque las caras son una de las partes del cuerpo humano que más claramente pueden expresar una emoción, a través principalmente de los ojos y la boca. Helen Fisher comenta en *El contrato sexual* (1987) que los comerciantes de jade establecen el valor de dichas gemas observando el grado de dilatación de las pupilas de los compradores. Las pupilas se dilatan, además de por efecto de la interacción lumínica, cuando muestran interés por lo que observan, cuestión que el investigador Eckhard Hess (2012) había investigado anteriormente. “Las pupilas dilatadas son señales sexuales que desarrolló la evolución para fomentar la cópula” (Fisher, 1987, p. 69) y si este principio fisiológico sigue activo, la fisionomía de los ojos en los personajes *manga* parece esencial como reclamo tanto para los personajes ficticiales como para el lector o lectora potenciales.

Con independencia de que el dibujo de los grandes ojos y los destellos fuera un hallazgo gráfico casual o intencionado, la derivación lógica de ciertas modas o una concreción conceptual sobre el interior de los personajes, lo cierto es que su efectismo narrativo ha sido tan bien valorado que muchos son los seguidores dentro y fuera del país del Sol Naciente que han reproducido este recurso. Los grandes ojos con largas pestañas y deslumbrantes brillos fue algo que tanto Hagio Mōto como Ryōko Yamagashi, Riyoko Ikeda, Yumiko Ōshima, Keiko Takemiya, Toshie Kihara, Ryoko Yamagishi, Minori Kimura, Nanae Sasaya y Mineko Yamada heredaron de las primeras propuestas del *shōjo bunka* (cuyo epítome podría encarnar Macoto Takahashi —*vid.* fig. 95). La importancia de la mirada y los rostros se adecuaba a la nueva narrativa destinada a las chicas en tanto que centrada en las emociones de los personajes. Este recurso, explotado tanto para representar a las chicas como para chicos en las obras de los 70 se fue suavizando con los años a pesar de que, la exaltación de la mirada mediante unos ojos super-normales sigue siendo una clave definitoria del género *shōjo*.

Si atendemos a la propuesta de leyes perceptivas que V. S. Ramachandran ofrecía sobre los estímulos “ultra-normales” podemos comprobar que los ojos dentro del *shōjo* funcionan como esquemas especializados que captan la atención del espectador porque podrían activar esos principios biológicos del cerebro animal de las que el neurocientífico habla. Si se observa la anterior imagen (fig. 194) se aprecia la exageración del esquema natural de la cualidad concéntrica de los ojos en el *shōjo manga* se puede equiparar a los modelos concéntricos que Niko Tinbergen utilizara con sus pájaros. Es decir, los arquetipos visuales de este tipo de ojos en el *manga* parecen apelar a un sustrato muy básico del nivel perceptivo visual por la configuración exagerada que proponen. En estos casos podemos aplicar otras leyes de percepción propuestas por V. S. Ramachandran como la ley de simetría. Tanto los ojos como la configuración de los rostros de algunos de los personajes reproducidos anteriormente —especialmente los de Nana Shiiba— responden a una simetría casi perfecta. Recordemos que la simetría era placentera, según comenta Ramachandran, en tanto en cuanto se aplicaba a figuras humanas porque una mayor simetría es sinónimo de una mejor salud y por

eso, nuestras pulsiones básicas y animales nos alertan de lo favorable del asunto. Cuanto más simétrico es el sujeto más sano ha sido su desarrollo fetal y por tanto, más atractivo (en términos físicos y genéticos) es el individuo con lo que puede existir más propensión a la atracción por los mismos. De este modo, podemos pensar que las caras frontales que aparecen dibujadas en los relatos de *shōjo manga* funcionan en el relato en dos niveles. Por un lado, interpelan directamente al viso-lector, lanzando miradas directas que hacen que su ilusión de estar dentro de la narración sea puntualmente intensa. Este tipo de configuraciones buscan la participación activa en el consumo del relato. Por otro, aplicando las normas de Ramachandran, las configuraciones visuales servirían para activar los dispositivos básicos que hacen que la observación de esa imagen sea placentera y por tanto, se continúe mirando.

La regla que organiza la relación entre el viso-lector y la imagen de cómic posee, aún con la codificación del dibujo, una cualidad fisiognómica que estimula reacciones básicas en el observador. El diseño de un cómic y en última instancia su lectura funciona como un vínculo continuo entre relato y lector cuya intensidad fluctúa. Con anterioridad habíamos comentado cómo la estructura narrativa global del relato amoroso o sentimental en el *shōjo manga* busca una activación del deseo constante por consumir la historia, por saber qué ocurrirá y anhelar la unión de la pareja. La conexión entre estructura narrativa y emotividad latente se refuerza además en las formas que la imagen se presenta en las viñetas que finalmente, es lo que logra la vinculación afectiva del lector con el relato. Para ejemplificar esto podemos volver a la imagen anterior de Nana Shiiba (fig. 194). Cuando el personaje femenino de “Vecinos y amantes. Capítulo 1” mira al frente dentro de la viñeta y estamos sumergidos en la lectura de la historia, lo que vemos no es el conjunto de líneas y códigos visuales que configuran esa imagen, sino que vemos a Ina, una chica adolescente sonrojada, mirándonos. El vínculo en ese punto de la lectura es afectivo e íntimo y hace que desestimemos puntualmente la opción de percibir a Ina como la mera conjunción de 2500 trazos de plumilla. Noël Carroll explica que en el consumo de una narración (él expone su teoría aplicada al consumo del relato cinematográfico) requiere de una predisposición emocional determinada por parte del espectador para que el *filme* pueda activar, modular y convocar las emociones con las que ha sido concebida su organización (Carroll, 1999, pp. 23-24). En cómic ocurre igual. Para que el lector o lectora potencial sea seducido por las estrategias afectivas implementadas en el relato necesita tener cierta predisposición (muy básica) de entrada. No será igual consumir una historia altamente emotiva, por ejemplo un drama, abiertos al abandono emocional que nos pueda estimular el relato, que consumir la misma historia con la intención de enumerar en cuántos planos el personaje aparece llorando. Este ejemplo, algo exagerado, nos permite explicar que mucho del trabajo emocional en el consumo de relatos narrativos lo propone el espectador pero debe estar en principio motivado por el relato.

Sin embargo, tanto en el cine como en el cómic, la vinculación afectiva y emocionalmente intensa no es constante. El flujo narrativo debe permitir tanto estados

de excitación elevados como momentos de relajación (*vid.* McCloud, 2012; Rajas, 2014). Esta ruptura entre una inmersión profunda o más superficial en la historia se puede rastrear en nuestro corpus de análisis a través del uso de los planos de las viñetas y del empleo de los marcos de las mismas. Los resultados del análisis muestran cierta tendencia en la que, en momentos clave en los que autora y relato desean vincular intensamente al lector con un suceso específico ocurrido, los planos se vuelven más cercanos y las viñetas más grandes, como en un efecto de *zoom*, o como Fresnault-Dereulle (1972) define mediante el uso de imágenes comprobaciones.

Por ejemplo, en “Vampiresa por sorpresa” (2012) de Kayoru, uno de los momentos más emocionantes y sorprendidos de la historia, tiene lugar cuando la protagonista se revela como vampiresa por primera vez. La imagen mostrada para tal fin es un plano corto que inunda una doble página (fig. 195). ¿Pero es únicamente el acercamiento de la esta suerte de cámara imaginaria lo que hace de este momento un instante clave y cautivador? En esta imagen podemos apreciar que no hay texto, con lo cual lo único que la *mangaka* desea mostrar es el atractivo de la joven y su peligrosidad, además de ser un acontecimiento clave y climático dentro de la narración. El dibujo detallado funcionaría como las imágenes que Fresnault-Dereulle identificaba de “he aquí” (1972) a modo de “he aquí la transformación del personaje”, pero también como una imagen pintoresca. Esto es, una imagen cuidadosamente elaborada que supone una excusa para dibujar de manera virtuosa. En nuestro ejemplo, por un lado, la imagen ofrece con toda la intensidad que puede tener, un hito clave en el drama de la historia y para que la importancia quede fehacientemente clara, el personaje mira al lector/a frontalmente y a una distancia corta. Por otro, este grado de intensidad dentro del texto narrativo se acompaña de un dibujo detallado y “singularmente” rico. Fresnault-Dereulle afirma que “estas imágenes son pretextos para dibujar; se bastan a sí solas, las palabras resultarían superfluas” (1972, p. 193). Aunque en cierto modo esto es así, cabe contradecir al investigador en el punto de que, a pesar de que pueda tener un carácter adjetival, el tipo de imagen pintoresco colabora tanto en la estructuración narrativa como en su progreso dramático puntuándolo y ofreciendo una cadencia visual y narrativa determinada. De este modo, si observamos la secuencia completa apreciamos cómo las páginas anteriores se organizaban en viñetas que fraccionaban la acción, el personaje y el espacio —tanto diegético como físico de la página—, lo que comenzaba a generar una expectación en la lectura. La puesta en página de esta secuencia funciona como llamada de atención de que algo importante va a ocurrir (fig. 196).

En realidad, esta articulación de páginas vuelve a jugar con la afectividad del visor lector del mismo modo en que la estructura basada en la aproximación-alejamiento y la metáfora de la máquina deseante trabajaban la modulación sentimental en el plano del contenido. Como vemos, la articulación de la doble página con una gran imagen de tipo pintoresco, trabaja para aumentar la intensidad emotiva de la escena y cuya forma incremental se logra oponiéndola a imágenes de tipo comprobacional, es decir,



Fig. 195. “Vampiresa por sorpresa” (2012) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 196. “Vampiresa por sorpresa” (2014) Kayoru. Fuente: Kayoru/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

a detalles aumentados en viñetas que rodean, anteceden o preceden estas grandes imágenes altamente elaboradas.

Las historias del *shōjo manga* son narraciones centradas en las relaciones humanas (*ningen kankei*) lo que confiere una gran importancia a los sentimientos. Recordemos que este tipo de historias acuden a una focalización intensa del lector a través del personaje protagonista para que la vinculación entre el mundo ficcional y real sea mayor. Esto permite una vivencia real más intensa de las emociones que el personaje tiene en la diégesis. Como Scott McCloud sugiere “no hay un conducto más fuerte para las emociones de [los] lectores que los personajes” (2012, p. 81). Las emociones representadas han sido definidas de antemano en la historia y la *mangaka* desea que estén ahí por algún motivo. De este modo, si recordamos la relevancia que las elecciones tenían dentro de la generación del discurso del cómic, entenderemos que la organización, presentación y expresión de los códigos en el *shōjo manga* intencionalmente buscan una respuesta que, normalmente, queda vinculada al valor emocional del acontecimiento narrativo.

Siguiendo con McCloud (2012), dos de las maneras más efectivas a la hora de presentar las emociones únicamente mediante el dibujo son a través de las expresiones faciales y mediante el lenguaje corporal. De ahí que el historietista y teórico norteamericano establezca que tanto el rostro como las manos son algunas de las partes más efectivas para representar estados de ánimo o sentimientos mediante el dibujo. A pesar de que el dibujo en el cómic en general pueda resultar muy esquemático, en realidad cuando se dibuja una cara esquemática, como ocurre en el *manga*, esa esquematización no funciona como una simplificación sino como una intensificación o exageración de aquellos elementos que son más útiles para representar aquello que se desee representar. Lanzamos aquí una idea que esperamos corroborar. Los rostros de grandes ojos de los personajes de *shōjo manga* son fundamentales en la expresión de las emociones y es por este motivo por el que las elecciones de encuadres suelen atender a distancias cortas entre el viso-lector y la imagen de la viñeta, porque esto permite una mejor visualización de las emociones.

Según nos cuentan Dan Mazur y Alexander Danner (2014), la obra de Mort Walker, *Lexicon of Comicana*, caló hondamente en la generación de *mangakas* de los 70 hasta el punto de saber perfectamente cuántas gotas de sudor eran necesarias para representar un determinado estado de ánimo. Para Walker, que era dibujante de cómics, el dibujo y las posibles expresiones del mismo eran todo un arte. Mort Walker diseccionaba en su obra muchos de los posibles recursos de los que un artista del cómic podía valerse para diseñar personajes, crear ambientes en las tramas o expresar ideas mediante símbolos con códigos *específicos* del lenguaje del cómic. Entre algunas de las propuestas señaladas por Walker en hallamos los principios de “teteología” (*teteology*) que van, desde la forma que la cabeza del personaje tiene hasta su capacidad expresiva facial (Walker, 2000, p. 14). De igual modo, señala la increíble relevancia que

dentro de la expresión facial poseen los ojos o la boca algo que, por su parte, también reitera McCloud (2012). Los *oculama* o expresiones codificadas con los ojos y la “oralología” (*oralology*) (Walker, 200, p. 15) o expresiones codificadas con la boca, son fundamentales en el diseño caracteriológico del personaje según Walker. No sólo porque coadyuvan a identificarlo sino porque lo dotan de una psicología determinada, de intenciones, de emociones y de reacciones ante lo que le ocurre. En definitiva, se le insufla vida.

La revisión de nuestro corpus ha puesto de manifiesto que ciertas emociones asociadas al amor son visiblemente más constantes en los *shōjo manga* como la vergüenza o el bochorno, la sorpresa, la alegría, la tristeza y en algunos casos también la ira e indiferencia (fig. 197). Tal y como señala McCloud (*vid.* 2012, pp. 80-101), la combinación de diferentes expresiones faciales dan como resultado emociones complejas. La existencia misma de las emociones como elementos clave en la narración amorosa y sentimental del *shōjo manga* es el aspecto a resaltar en nuestro análisis en lugar de una discriminación exacta de los tipos de emociones o sentimientos más repetidos. El desciframiento de estas emociones representadas en las páginas pasa tanto por una codificación cultural —que tiene que ver con la confección de la imagen pero también con el contexto en el que la emoción del personaje se pone de manifiesto— como con la costumbre en la lectura por parte del viso-lector —su adiestramiento específico tras consumir numerosas historias de *shōjo manga*—. La exageración y ambigüedad de muchas de las expresiones (a veces, los personajes miran tan incrédulos que no identificamos sus emociones) hace que el lector complete esos *limbos* expresivos del dibujo mediante su propia experiencia emotiva (tanto personal como adquirida mediante el consumo de *mangas* u otros productos culturales). Es decir, tomando en consideración que los relatos tratados se sustentan en las relaciones humanas muchas de las experiencias de los personajes pueden ser identificadas por el lector. Es probable que no se sepan los sentimientos exactos que tiene un chico cuyos padres han sido asesinados y que es maltratado por otros niños, como vemos en “Duerme eternamente” de Ako Shimaki. Sin embargo, se puede comprender la soledad, el aislamiento y el alivio de encontrar a alguien comprensivo porque, probablemente, sean sentimientos que el lector o lectora haya podido sentir con anterioridad en otro tipo de experiencias. Cuando observamos un dibujo de una expresión ponemos en situación la cara: ¿de qué acontecimiento viene? ¿Es una decepción? ¿Un descubrimiento terrible? Durante la lectura que hacemos de la expresión del personaje ponemos en marcha, simultáneamente, tanto la ley de agrupamiento de V. S. Ramachandran como la ley del *cucú* o resolución de problemas de percepción. En un sentido de lectura global comprendemos el significado completo de la imagen en tanto que elemento constitutivo de una secuencia de imágenes. Ese momento es clave para entender algo, tal y como hemos visto antes en el ejemplo de “Vampiresa por sorpresa”. Por ejemplo, en una escena determinada de “Maldito amor no correspondido” (2010) de Ako Shimaki, la autora nos muestra



Fig. 197. Izquierda: Mai, la protagonista de “Ready, Steady, Go!” exageradamente enfadada ante un comentario de Amano que, abajo, mira sorprendido y algo incrédulo la reacción desmesurada de la chica. Derecha: Amano se declara a Mai y apreciamos el bochorno de ambos. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ivrèa.

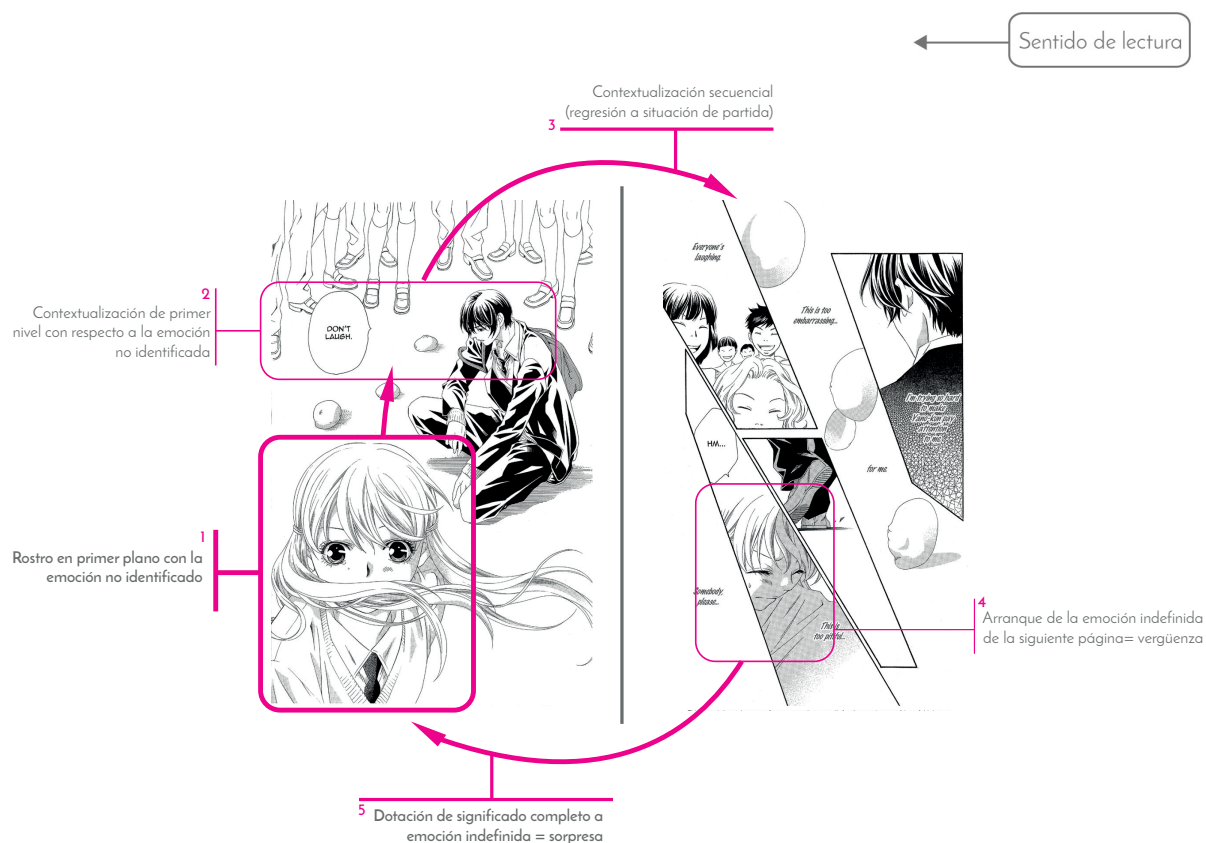


Fig. 198. Esquema de identificación de emoción no identificada por contextualización dentro de una secuencia de “Maldito amor no correspondido” (2007) Ako Shimaki. Fuente: Elaboración propia/Imágenes: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

el rostro de la chica, en primer plano con los ojos muy abiertos, mirando al frente. Sin embargo, su cabello en movimiento no nos permite ver su boca. En un segundo plano, vemos al chico Kimidzuka, agachado cogiendo algo parecido a unos bollos y pidiendo a los allí presentes que no se rían de la chica. La emoción que la chica tiene puede ser sorpresa, pero si viéramos aisladamente su figura no sabríamos exactamente cuál es. Es decir, para identificar que la protagonista se encuentra sorprendida ante la reacción del chico, debemos poner en situación la imagen no sólo con el resto de elementos diegéticos simultáneos de esa página sino también con aquéllos de páginas anteriores. En este modo relacional y acudiendo a nuestro propio repertorio de emociones reales, experimentadas en nuestras propias carnes y en nuestro día a día, cerramos el significado de ese rostro del que primeramente desconocíamos sus sentimientos. (fig. 198). La identificación por contextualización de emociones basada en el principio de agrupamiento de Ramachandran se realiza de manera inmediata, como resulta obvio. La velocidad de procesamiento del punto de arranque de la secuencia y del final entra también en conexión con las situaciones anteriores ocurridas en otras páginas pasadas. El chico es arisco con la chica, la chica es ingenua, el chico intenta tomarle el pelo, la chica lo toma en serio, el chico siente remordimientos y por eso el chico la defiende ante el momento de bochorno público. Esta lectura automática de lo que no está claramente representado provoca una activación cognitiva en el viso-lector que debe responder a esas incógnitas planteadas en el texto y buscar la respuesta en el texto y en la experiencia propia. En otras ocasiones, obviamente, no necesitamos tener tan claro el punto de origen. Si un personaje está llorando desconsoladamente entenderemos en primer punto que siente una tristeza muy grande, tal y como le ocurría a Saeki cuando era rechazada por el profesor Enjo (*vid.* fig. 109). En este caso, el tipo de imagen correspondería con lo que Scott McCloud denomina “dibujos específicos” (2012, p. 130) es decir, dibujos que ofrecen toda la información sin necesidad de apoyo textual y, de igual modo, para Pierre Fresnault-Dereulle nos encontraríamos con una imagen de carácter pintoresco (1972, p. 193). Sin embargo, otras lágrimas necesitan de la contextualización de la que hablábamos anteriormente. Por ejemplo en “Chico secreto. Futuro efímero” suponemos que las lágrimas de la protagonista al final de la historia son una mezcla de alegría y tristeza al recordar la soledad que sentía cuando su amado no estaba a su lado (fig. 199). En este punto, el texto nos ayuda a anclar el verdadero significado de las lágrimas porque la protagonista está recordando lo sola que se sentía y está emocionada también de que el chico haya reconocido sus emociones pasadas y presentes.

El lenguaje corporal de los personajes también es una llave fundamental en la expresión de las emociones y en su identificación. Visible en algunos ejemplos que ya hemos expuesto con anterioridad (*vid.* fig. 138) funciona también para contraponer situaciones y generar un mayor dramatismo en lo que acontece. Esto mismo ocurre en “El hombre de la capa” (2005) de Ako Shimaki (fig. 200).



Fig. 199. "Chico secreto. Futuro efímero" (2007) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

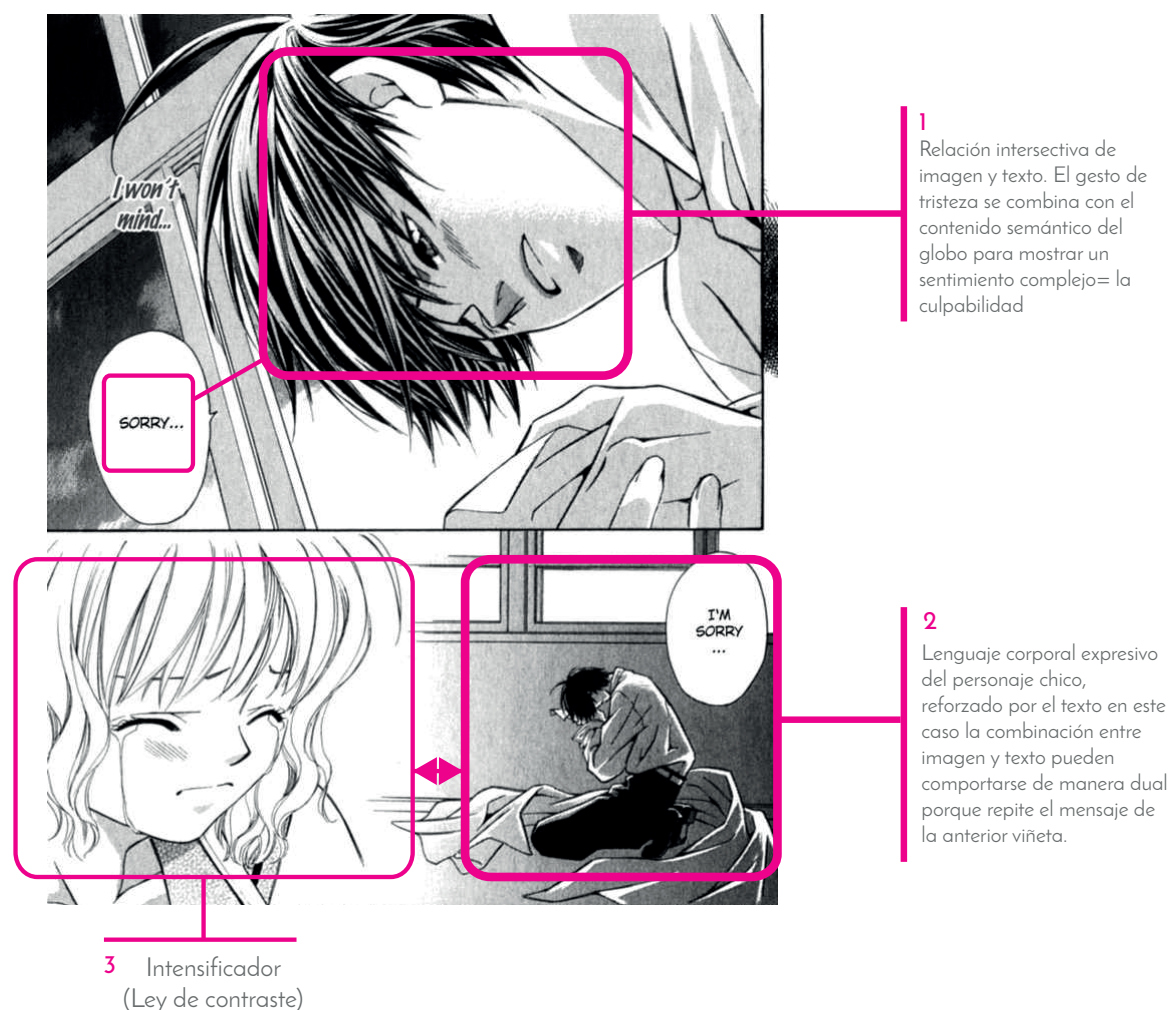


Fig. 200. "El hombre de la capa" (2005) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>). Esquema de elaboración propia.

Aunque ya hemos ido identificando algunas de las estrategias mediante las cuales el relato va atrapando al viso-lector, en términos del discurso del cómic, el *shōjo manga* juega con la expresión de las emociones tanto de una manera visual como a través del contenido semántico del texto. Además de las relaciones que pueden establecer en las viñetas texto e imagen, como hemos observado, los *shōjo manga* analizados también presentan texto aislado que expresa los sentimientos de los personajes. Esta forma *monologal* de ir descifrando las sensaciones y emociones propias, así como las reacciones ante las sensaciones y emociones de los otros personajes, resulta vital para generar el clima emotivo y afectivo adecuado. En este aspecto, “las palabras específicas” (McCloud, 2012, 130), esto es, aquellas que dan toda la información necesaria, funcionan tanto narrativamente (hacen progresar la historia porque van desvelando la transformación del personaje) como expresivamente, como adjetivación de la situación para insuflar en el lector un cierto estado de ánimo (fig. 201).

Como ocurre con las emociones ambiguas, la presentación de palabras específicas es efectiva en tanto en cuanto contextualizamos de donde provienen estos pensamientos específicos de los personajes. En la construcción emocional del personaje mediante la forma monologada dentro de los relatos *shōjo manga* analizados, resulta mucho más frecuente la presentación de los sentimientos a través de relaciones intersextivas entre palabra y texto (fig. 202) pues supone la visualización de los pensamientos y emociones de los personajes en las viñetas.

El panoptismo del medio, es capaz de simultanear distintos lugares y tiempos en una sola imagen y evocar con ello emociones vividas quizá anteriormente. En los primeros apartados del análisis habíamos comentado que en las historias analizadas se observaba el elemento clave de los pensamientos intrusivos en los que puede incurrir el enamorado/a en la representación del proceso de enamoramiento. Cuando el personaje recuerda o convoca un momento pasado, trae consigo la carga emotiva asociada a esa imagen, si bien, ésta puede estar apaciguada por un momento álgido mayor (fig. 203). En este sentido, la imagen recuperada por el personaje mantiene su poder afectivo para el viso-lector porque sigue usándose en la narración, es decir, permanece activa y sigue presentando los sentimientos y sensaciones asociadas a la misma.

De nuevo, como ha venido ocurriendo con los anteriores aspectos identificados en la representación de las emociones, la aparición súbita de otros momentos pasados en la narración funciona tanto expresivamente, aumentando la emotividad de la escena, como narrativamente ya que refresca los momentos pasados, normalmente como forma de proyectar lo que pasa por la mente de la protagonista, tal y como ocurría en la fig. 114. Dentro de esta expresión de las emociones, como activadores afectivos y sensoriales, mediante las imágenes y el texto de los cómics, no debemos olvidar mencionar la importancia que adquieren las onomatopeyas para reforzar la excitación física. En nuestro caso de estudio, esto es especialmente visible a través de los latidos del corazón de los personajes. Estas formas semánticas, a diferencia de los textos de diálogo o los



Fig. 201. Palabras específicas que expresan los sentimientos y deseos de los personajes. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: "Bloody Kiss Capítulo 2" (2012) Rina Yagami, "Bloody Kiss Capítulo 1" (2012) Rina Yagami, "Ready, Steady, Go!" (2008) Mayumi Yokoyama, "Perfect partner" (2008) Kanan Minami, "Cuadrado amoroso" (2008) Kanan Minami, "Beautiful World" (2009) Hina Sakurada. Fuente: Rina Yagami/Mayumi Yokoyama/Kanan Minami/Hina Sakurada/Ivrèa.



Fig. 202. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: "Ready, Steady, Go!" (2008) Mayumi Yokoyama, "El sacrificio del ángel" (2008) Nana Shiiba; "Flores sangrientas" (2009) Hina Sakurada; "La máscara del demonio" (2008) Mayu Shinjo; "Hazme tuya por completo" (2008) Mayu Shinjo. Fuente: Mayumi Yokoyama/Nana Shiiba/Hina Sakurada/Mayu Shinjo/Ivrèa.

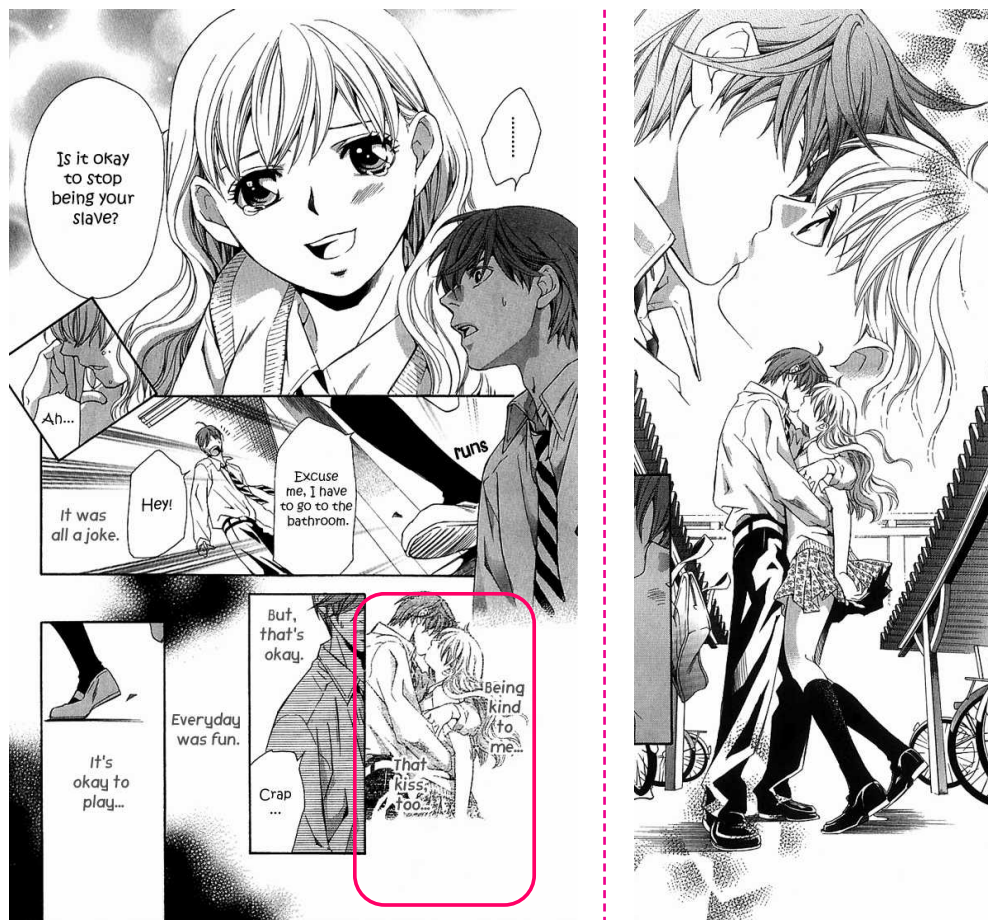


Fig. 203. “Espera que me enamore” (2007) Ako Shimaki. A la izquierda, vemos uno de los momentos más climáticos de la historia, cuando el chico besa sorpresivamente a la chica sin que ella lo espere. Unas páginas más adelante, la chica cree que los sentimientos del chico por ella no son sinceros y huye de su lado mientras el recuerdo del beso la atormenta al pensar que todo ha sido un engaño. Las emociones convocadas de nuevo en la página aparecen apaciguadas y transformadas, dentro de la diégesis, en decepción. La imagen del recuerdo del beso funciona como un intensificador de la decepción de la chica por oposición a la emoción sentida en ese momento. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

ドキドキ

Fig. 204. Onomatopeya de latidos de corazón en japonés. Fuente: Victoria Breton

pensamientos, se tratan de convenciones que nos permiten equiparar la presentación de un “tum-tum” con el latido fuerte de un corazón. Sin embargo, aunque este tipo de onomatopeyas funcionan para visibilizar reacciones físicas que no podemos percibir claramente, se tratan de recursos convencionalizados al máximo y dependientes del contexto cultural del mercado y el consumidor. De hecho, no podemos incorporar el significado completo de las onomatopeyas si no corresponden a nuestra codificación. Si en vez de “tum-tum” viéramos “doki-doki” (fig. 204), la onomatopeya utilizada para mostrar los latidos de corazón en japonés, necesitaríamos un conocimiento más profundo del idioma para comprender a qué se refiere.

Las onomatopeyas aparecen, en nuestro análisis y según la definición dada por McCloud (2012), en relación de “montaje”, es decir el texto se compone pictóricamente, superpuesto como parte de la imagen, si bien esta aparición puede ser discreta en función de la potencia del latido y de la escena (fig. 205).

Aunque todos los elementos comentados como manifestadores o intensificadores de las emociones se dan en nuestra muestra en mayor o menor grado, estos apuntes sólo pueden considerarse como normativos en tanto en cuanto los asumimos como el modelo “estándar” de representación. Como sugiere Neil Cohn, “igual que el dialecto de Tokyo es considerado el dialecto «estándar» de habla japonesa, este «estilo manga» puede ser considerado el dialecto «estándar» del Lenguaje Visual Japonés, desde que usa esquemas compartidos por la amplia gama de autores²³⁵” (2014, p. 155). Es decir, es probable que existan especificaciones autorales que hagan decrecer o incrementar el uso de este tipo de recursos. Sin embargo, bajo nuestro punto de vista, lo fundamental es el uso de este tipo de recursos que permiten combinar elementos de alta codificación lingüística propia del cómic, con otros aspectos mucho más universales y de respuesta biológica.

235 *Similar to the way the Tokyo dialect is considered the “standard” dialect of spoken Japanese, this stereotypical “manga style” can be considered the “standard” dialect of Japanese Visual Language, since it uses schemas shared by a broad range of authors. (t.d.a.)*



Fig. 205. Arriba: Onomatopeyas del latido de corazón de Aina en “Perfect Partner” (2008) Kanan Minami. Abajo: Onomatopeyas a través del barbarismo “Blush” (en inglés, propio del rubor) en “Hasta que se derrita el chocolate” (2011) Mio Mamura. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan/Ivrèa//Mio Mamura/Shogakukan/Ivrèa.

4.4.2. La experiencia física de los *emanata* en el *shōjo manga*.

El lenguaje del cómic en general ha ido desarrollando una serie de códigos visuales cuyos iconos y símbolos han sido utilizados a lo largo de la evolución del medio como recursos expresivos y enunciativos. Estas convenciones juegan con el carácter metafórico de su representación. Como Román Gubern y Luis Gasca analizaban en su obra *El discurso del cómic* (1988), existe todo un repertorio de ideogramas visibles en historietas. Aquí sin embargo debemos diferenciar dos aspectos. El primero es que, si bien las imágenes en cómic pueden ser reconocidas ampliamente por casi todas las culturas con tradición icónica debido a su capacidad esquemática en el dibujo, la comprensión de la articulación de esas imágenes en el lenguaje del cómic requiere de un mínimo adiestramiento. El historietista Mort Walker se percataba de esto mismo en su libro *The Lexicon of Comicana* (2000) cuando sugería que ante un dibujo sencillo de un animal, por ejemplo, un perro, entendemos que

No era un perro realista en ningún sentido, sino una síntesis de la forma de un perro, una que era fácilmente dibujada e instantáneamente reconocida. Era una caricatura porque las caricaturas son esencialmente grupos de símbolos universalmente entendidos puestos juntos como un rompecabezas para expresar una idea²³⁶. (Walker, 2000, p. 10)

De una manera efectiva más o menos entendemos ciertas formas gráficas universales. Si parece una flor es posible que sea una flor. Quizá no sepamos exactamente qué tipo de flor es pero al menos podemos colocarlo en la categoría *flores*, que es distinta a la categoría *dibujo de un ser humano*. A pesar de esta universalidad aparente en el dibujo, unas líneas más adelante, Walker expone cómo el intento por parte de una corporación humanitaria estadounidense de introducir novedades agrícolas en Indonesia a través de un *comic book*, fueron frustradas porque los habitantes de la región eran incapaces de comprender lo que se les presentaba. En uno de los casos concretos que ejemplifica Walker, se dibujaba parcialmente un burro entrando en una escena delimitada por una viñeta. La viñeta, por tanto, representaba únicamente la primera mitad del burro donde se aprecia también al granjero sentado sobre la bestia. Tras observar la imagen el granjero indonesio espetó “en Indonesia no tenemos ningún burro de dos pies²³⁷” (Walker, 2000, p. 11). Según lo expuesto por Walker, podemos considerar que en el consumo del cómic participan tanto aspectos eminentemente innatos de la percepción, basados en la recepción de información por parte de nuestros esquemas cerebrales más primitivos, así como elementos aprendidos y contruidos culturalmente que hacen que comprendamos en qué modo la información gráfica del cómic se nos presenta.

236 *It wasn't a realistic dog in any sense, but a distillation of the shape of a dog, one that was easily drawn and instantly recognized. It was a cartoon because cartoons are essentially just a group of universally understood symbols put together like a jigsaw puzzle to convey an idea. (t.d.a.)*

237 *"In indonesia we do not have any two legged donkeys" (t.d.a.)*

Por tanto, encontramos que el amplio número de metáforas visuales utilizadas como repertorio estilístico del medio pueden ser relacionadas con esta forma dual de recibir el mensaje a través del lenguaje del cómic y acudir, alternadamente, a ambas formas de percepción (lingüística y biológica) de manera complementaria. En el apartado anterior ya habíamos comenzado a perfilar este principio cuando expresábamos que los rostros mostraban emociones a pesar de que en el código visual manejado en las obras *shōjo* era muy sintético²³⁸.

La figura retórica de la metáfora consiste en una sustitución de un elemento por otro dada una cierta relación de analogía. De este modo, el sueño profundo de un personaje podía representarse con un serrucho cortando un tronco simulando los ronquidos. Ernst H. Gombrich en sus *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte* (2002), explica cómo numerosas investigaciones sobre la percepción remarcan la importancia de la transmisión fisiognómica de los observadores hacia las cosas que ven. Esta suerte de visión animista nos permite proyectar cualidades ajenas al objeto sólo mediante similitudes, que en principio parecen vagas y que las imágenes son capaces evocar debido a su configuración. Gombrich sostiene bajo esta idea sus ejemplos cuando sugiere “cuán fácilmente evocan análoga reacción otras criaturas; cómo el pingüino nos parece serio; el camello, despectivo; y el bulldog, triste; por supuesto, sin que nos lo confirmen las «ciencias de la conducta»” (2002, p. 47). Por ejemplo, en un enchufe somos capaces no sólo de ver una cara sino de ver una cara *sorprendida* o *estupefacta* (fig. 206), es decir, una expresión. Según la argumentación de Gombrich, este tipo de significados metafóricos de ciertas imágenes, corresponderían no a un contenido asignado sin más, bajo un acuerdo convencionalizado, sino a “vínculos aún no rotos” (Gombrich, 2002, p. 48) entre el referente y lo referido metafórico. Para Gombrich, el hecho de que estas vinculaciones metafóricas posean cualidades intrasensorias, es decir, que afectan a diferentes sentidos, facilita la comprensión de este desborde lingüístico de la metáfora. Con esto, la conexión entre lo que nos agrada o desagrada en sentido biológico, correspondería a ciertas presentaciones metafóricas que pueden evocar estas sensaciones más allá de los acuerdos semánticos preestablecidos culturalmente. Continuando con la propuesta de Gombrich, sería esto lo que nos permiten presentar una sonrisa como cálida o una mirada como fría.

En el *shōjo manga* las presentaciones metafóricas de este tipo, es decir, eminentemente sensoriales, cumplen un papel esencial en la introducción de un estado anímico y sensitivo en el lector. Así, sostenemos que en el lenguaje del *shōjo manga*, existe una convivencia armónica entre esos recursos metafóricos eminentemente lingüísticos y los que van más allá de la convención semántica haciendo que su interpretación y asunción durante el consumo de la historieta sea más directa y universal.

238 Scott McCloud refuerza nuestra propuesta cuando en su obra *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (2012) explica que una de las técnicas narrativas propias del manga supone la creación de personajes icónicos con “caras y figuras sencillas y emotivas” (p. 216) que colaboran en el proceso de identificación del lector con el personaje.

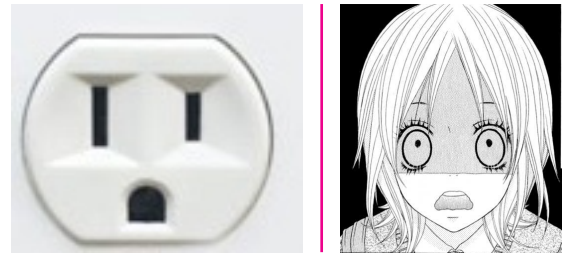


Fig. 206. Izquierda: Enchufe Fastmac U-Socket diseñado por Apple. Modelo americano. ¿Es una cara con estupefacta indignación lo que vemos? Fuente: Apple. Derecha: “Vecinos y amantes” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa.

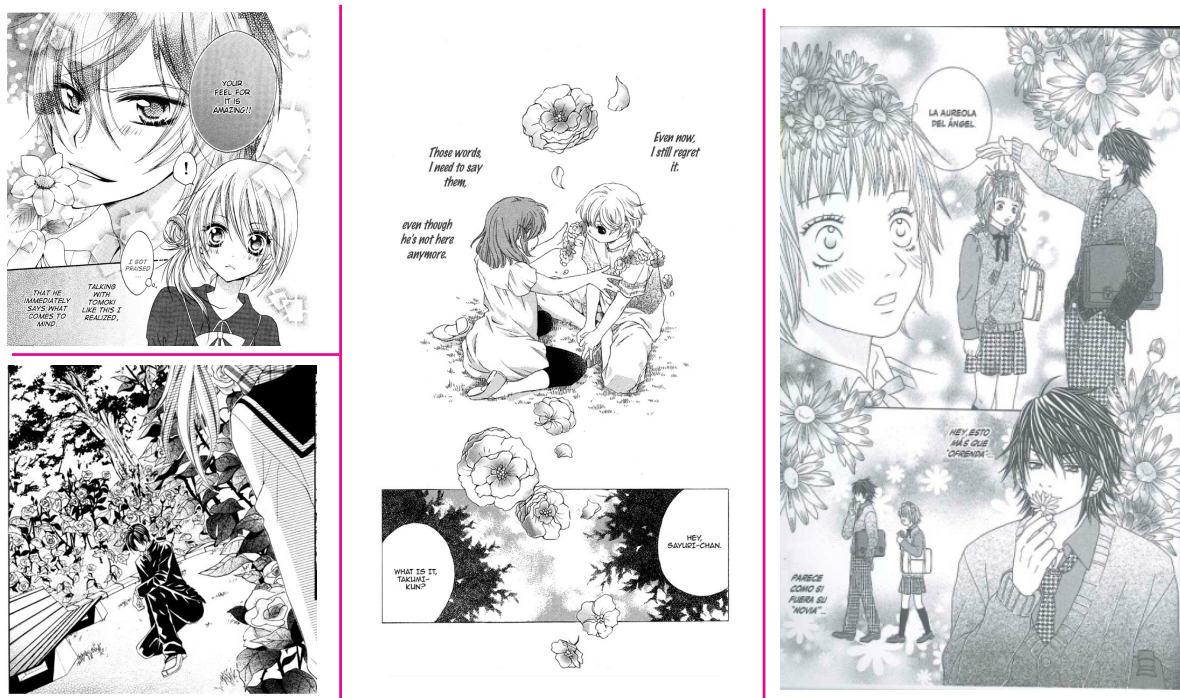


Fig. 207. Las flores como elemento diegético pueden transformarse en metáforas sensoriales de las imágenes. Izquierda arriba: detalle de “Life+B” (2011) de Show Ichikawa. Izquierda abajo: detalle de “Bloody Kiss” (2012) Rina Yagami. En el centro, “Chico secreto. Futuro efímero” (2010) de Ako Shimaki. Derecha: “El sacrificio del ángel” (2008) Nana Shiiba. Fuente: Show Ichikawa/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me/>)/Rina Yagami/Shogakukan/Ivrèa//Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me/>)/Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa.

Las primeras concepciones de la imagen *shōjo* con el estilo visual de la ilustración *jōjo-ga* ya introdujeron algunos aspectos metafóricos cuando incluían fondos florales en los dibujos, desarrollando así todo un repertorio alrededor del lenguaje de las flores. La constante floral es algo que ha seguido manteniéndose en el discurso del *shōjo manga* hasta nuestros días sirviendo tanto en un sentido de elemento diegético (real en el mundo ficcional) (fig. 207) así como ornato extradiegético (fig. 208). A un nivel perceptivo, cualquiera podría convenir que lo que observa son flores y, si posee algo de conocimiento, aquéllas que tengan una representación más naturalista, podrá identificarlas como margaritas. Sin embargo, si la familiaridad con el medio, es decir, el aprendizaje de la lectura de cómic no se realiza, parecerá extraño que las flores aparezcan y desaparezcan sin sentido aparente. Del mismo modo, no asumiremos los significados que potencialmente se puedan ofrecer a las mismas.

Por su parte, Neil Cohn (2013) señalaba que en una investigación llevada a cabo con niños griegos a los que se le había expuesto a algunas historias del cómic de *Ásterix* de René Goscinny y Albert Uderzo, eran capaces de asignar significados relacionados con las emociones expresadas a través de la forma que adoptaran las didascalias. De este modo, la mayoría de niños vincularon las formas puntiagudas de los globos de texto a conductas de ira mientras que aquellos cuyos marcos estaban decorados con flores fueron asociados a la corrección y la educación (Cohn, 2013, pp. 109-110). Los apuntes de Cohn con respecto a la interpretación de ciertos signos morfológicos del cómic como los atributos expresivos de los globos de texto, refuerza lo planteado por Gombrich anteriormente. Existen formas o apariencias en los objetos que mediante esos vínculos no rotos son capaces de provocar sensaciones parecidas en sujetos diferentes²³⁹. Así, las manifestaciones visuales empleadas en la codificación del cómic funcionan no sólo como componentes semánticos en la enunciación narrativa sino que apelan a sustratos más básicos y universales que hacen que los efectos promovidos desde el relato tengan impactos y respuestas parecidas en el público consumidor.

Según Scott McCloud “toda línea lleva consigo un potencial expresivo” (2009, p. 124) sobre todo porque, en términos generales, el dibujo en un cómic busca “suscitar una emoción o una respuesta sensible por parte del lector” (McCloud, 2009, p. 121) es fundamental para lograr con éxito el seguimiento narrativo.

239 Sobre esto mismo, el experimento llevado a cabo por Wolfgang Köhler y repetido por V. S. Ramachandran y otros, donde se mostraban dos figuras a los sujetos del experimento. Una tenía forma puntiaguda y otra forma curva. En el experimento se solicitaba a los participantes que identificaran cuál era “buba” y cuál “kiki”. Cerca del 100% de los participantes encontraron que la forma puntiaguda era “kiki” mientras que la redondeada era “buba”. Los experimentos de “buba” y “kiki” demostraron que, por algún motivo, el cerebro humano extrae ciertas cualidades abstractas de la asociación de sonidos y formas. Según Ramachandran (2011) la correlación entre las formas y sonidos en el experimento proviene de la forma imitativa de la boca. Al pronunciar la palabra “buba” los labios se redondean lo que hace que se asimile a las formas redondas y curvas de la figura “buba”. Mientras, la pronunciación de “kiki” obliga a una gestualización distinta que tensa más los músculos faciales, lo que nos remeda a las aristas rígidas de “kiki”.



Fig. 208. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: “El sonido del verano” (2011) Aya Oda/ “Bloody Honey” (2012) Rina Yagami/ “Fetichismo por los fantasmas” (2011) Satoru Takamiya/ “Contigo hasta el fin del mundo” (2011) Aya Oda/ “Vecinos y amantes” (2011) Nana Shiiba/ “¿Pero cómo pude amarte?” (2010) Kayoru/ “Cuadrado amoroso” (2008) Kanan Minami. Fuente: Aya Oda/Satoru Takamiya/Nana Shiiba/Kayoru/Shoagkukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>) y Kanan Minami/ Shoagkukan/Ivrèa.

Aunque muchas metáforas visuales presentadas en el *shōjo manga* concretan un significado específico—pre-acordado y portanto variable—, como puede ser el significado de un color, de una flor o de una onomatopeya, algunos recursos convencionalizados funcionan como conector sensorial entre lo aludido y lo representado. Por ejemplo, las margaritas han sido consideradas en el lenguaje de las flores como símbolos de inocencia pero también son flores silvestres que crecen salvajes, de ahí que podamos interpretar doblemente su aparición. Esto ocurre, por ejemplo, en la imagen anterior (fig. 208) cuando vemos en “El sonido del verano” la tímida declaración de la protagonista cuya escena es decorada con margaritas la interpretación del significado de la metáfora floral tiene que ver con el acuerdo convencional. Sin embargo, cuando Nana Shiiba utiliza el mismo recurso en el fondo de la viñeta donde presenta a Akira, el chico protagonista de “Vecinos y amantes. Capítulo 1” no podemos considerar que el significado oculto tras la metáfora haga alusión a la inocencia del joven. En este caso, tanto la actitud del personaje como sus atributos físicos (lleva pendientes, está semidesnudo, pelo oscuro...) confirman que el uso de las margaritas en el fondo de la viñeta no se haya vinculado al significado convencional de la inocencia y el infantilismo, sino más bien a la segunda correspondencia de flores silvestres.

Otro claro ejemplo, que sin duda funciona mucho mejor para entender el carácter físico y sensible de muchos recursos codificados del cómic es la representación del rubor de los personajes. Según Román Gubern y Luis Gasca,

El estado psíquico de la vergüenza y de la confusión se traduce con frecuencia en una afluencia de sangre que colorea y calienta las mejillas, que recibe el nombre de rubor. Pero el rubor, igual aunque en las antípodas que la ira, implica una irradiación energética en forma de calor, no sólo de calor físico, sino también psicológico. Esta irradiación ha encontrado también su plasmación en las convenciones gráficas de los comics con unos eficaces sensogramas (1988, p. 250).

El término sensograma al que se refieren Gubern y Gasca (1988) alude a una forma particular de representación gráfica acordada dentro del lenguaje del cómic. A diferencia de algunos símbolos, los sensograma se refieren a cuestiones físicas de los personajes como rubor, sudor, aliento, olor, calor, movimientos, respuestas de lujuria, etc. De hecho, aunque los sensogramas están más cercanos a la universalidad que otros tipos de símbolos utilizados en el cómic existen diferencias entre los distintos sistemas de lenguaje visual. Algunas formas particulares de sensograma como la manifestación explícita del rubor son formas convencionales más o menos internacionales. Sin embargo, otros tipos morfológicos han sido adoptados de sistemas visuales ajenos y pueden requerir que el lector esté familiarizado con ellos. En el caso del *manga*, el sangrado de nariz sirve para mostrar la lujuria de los personajes, como le ocurre a Miyako, la protagonista de “Trouble Kiss” (2008) de Nana Shiiba, cuando observa a Kyotaro (fig. 209).



En el sangrado de nariz encontramos una codificación específica japonesa si bien observamos que ésta responde a una reacción física que permite manifestar un fenómeno invisible a nuestros ojos como es la excitación fisiológica del personaje. Incluso se puede llegar a imaginar que la presión arterial de la excitación del personaje es la que provoca que la nariz sangre.

Desde que los investigadores españoles Gubern y Gasca realizaron su estudio sobre el discurso del cómic hasta nuestros días, el lenguaje de este medio lexi-pictográfico ha ido refinándose cada vez más y han puesto al servicio de los artistas una gama extensísima de sensogramas, emanata, líneas cinéticas y tramas que buscan expresar diferentes sensaciones y experiencias, visibles e invisibles, de la manera más adecuada posible.

Los resultados observados tras nuestro análisis muestran una tendencia clara de que estos recursos responden a cualidades físicas o intenciones manifiestamente sensitivas que coadyuvan a fabricar el estado emocional adecuado en el consumo de la historia. Unos recursos que se dirigen “a conmover a los lectores *emocionalmente* además que se muevan *literalmente* con la acción” (McCloud, 2012, p. 217) (énfasis en el original) (fig. 210). De este modo la vergüenza, la ira o la excitación (el calor que colorea las mejillas de los sujetos insertos en la diégesis) se representa con unas líneas bajo las mejillas. En casos extremos, es decir, en situaciones de excitación muy elevados (pasando mucha vergüenza o mucha excitación) estas líneas se densifican o incluso pueden ocupar el rostro completo o verse intensificadas por sombreados con tramas. La exageración de los sensogramas señalan además diferentes grados de intensidad en la respuesta física de los personajes.

Para Neil Cohn, aparece también otro aspecto esencial en el Lenguaje Visual Japonés (LVJ) como es la transformación súbita y repentina del canon gráfico de los personajes durante la diégesis para intensificar una escena. Se trata de la conversión a la caricatura extrema, llamada “*super deformed*” (SD). Aunque esta transformación corresponde más a una característica general del modo representacional japonés, también ha sido percibido en nuestro corpus. Normalmente, la aparición de estos SD ofrece un descanso cómico o aligeramiento de la situación anterior. De nuevo, por oposición pueden funcionar como intensificadores (fig. 211).

Pero no todas las expresiones físicas quedan limitadas a cuerpo físico de los personajes. Mort Walker, apuntaba que una vez definidos los personajes y sus particularidades morfológicas el dibujante estaba en situación de exponer el interior de los personajes a través de emanaciones particulares que señalan estados de ánimo o reacciones ante situaciones. Walker denomina a estas codificaciones “emanata” (2000, p. 28). Algunos emanata típicos para expresar amor son los habituales corazones bien sobre los ojos de los personajes, bien saliendo de ellos, bien irradiándose mediante líneas curvas... Sin embargo, en la muestra analizada, encontramos un amplio uso de emanata de carácter físico frente a los emanata eminentemente codificados por el



Fig. 210. Detalles de sensogramas de rubor en distintos ejemplos del corpus. De arriba a abajo: "El sonido del verano" (2011) Aya Oda; "Contigo hasta el fin del mundo" (2011) Aya Oda y "Maldito amor no correspondido" (2010) Ako Shimaki. Fuente: Aya Oda/Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

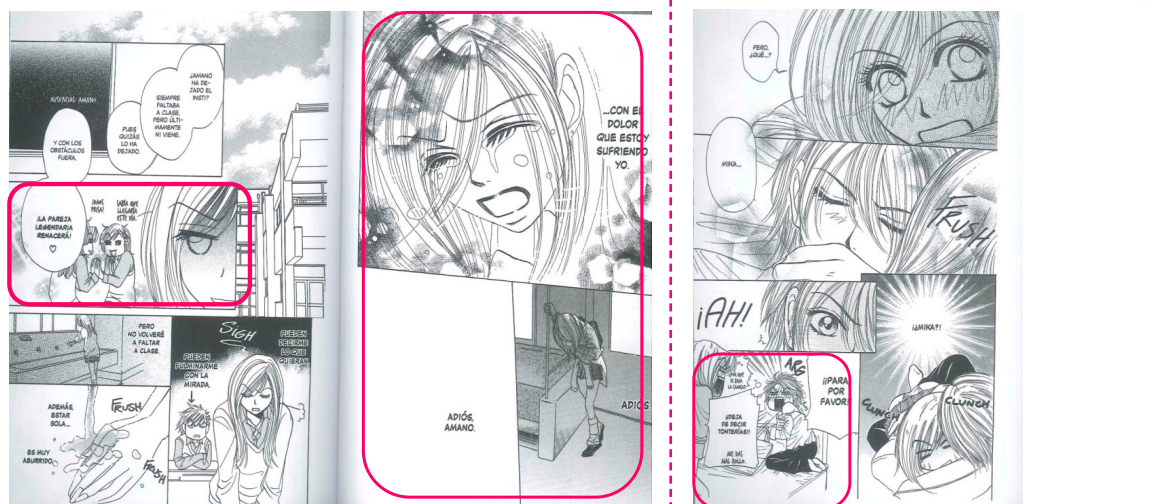


Fig. 211. “Ready, Steady, Go!” (2008) Mayumi Yokoyama. En este ejemplo vemos cómo la autora mezcla momentos de intensidad elevados (como el abrazo de los personajes a la izquierda o las lágrimas de tristeza de la protagonista a la derecha) con momentos más cómicos a través de la exageración caricaturesca de los personajes. Fuente: Mayumi Yokoyama/Ivrèa.

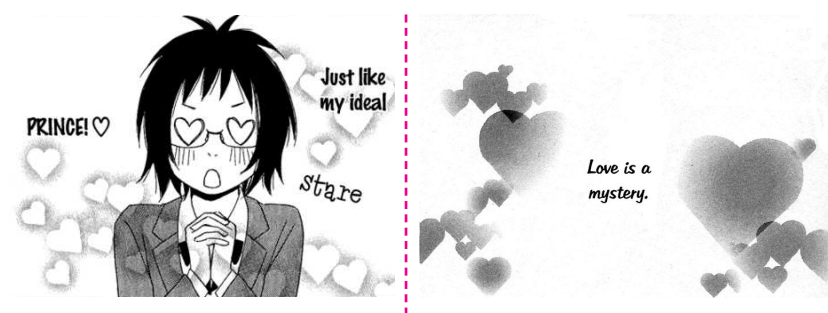


Fig. 212. Codificación del amor mediante corazones y emanata de corazones. Arriba, de izquierda a derecha: “Vanilla Beans. Love Pink” (2009) Kamaro kikuchi; “Dok!n” (2008) Mayumi yokoyama. Abajo: “Fetichismo por los fantasmas” (2011) Satoru Takamiya. Fuente: Kikuchi Kamaro/Mayumi Yokoyama/Satoru Takamiya/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

lenguaje del cómic. Es decir, la aparición de formas codificadas para representar el amor como pueden ser los corazones (fig. 212) no son recurrentes mientras sí lo son la sudoración por el nerviosismo de estar cerca de la persona amada o el vaho del aliento tras un intenso beso que deja sin respiración (fig. 213).

El objetivo fundamental del reato del *shōjo manga* es crear una vinculación tan poderosa entre lector/a y la historia que consume que sea difícil de romper ya que eso, debe traducirse en mejores ventas. La vinculación afectiva poderosa se convierte en objetivo y eje esencial de los temas humanos de los que tratan los *shōjo manga*. Además de un uso intenso de los emanata fisiológicos, las metáforas visuales, de los estímulos ultra-normales y los gestos y lenguaje corporal de los dibujos, existen al menos dos formas expresivas recurrentes en el *shōjo manga* a partir de la imagen. Nos referimos a los globos de texto (con independencia de su contenido semántico) y los fondos expresivos de los que se valen los *manga* para chicas. Scott McCloud (2012) y Neil Cohn (2014) coinciden en señalar el movimiento subjetivo como un recurso habitual en el *manga* en general. Este movimiento subjetivo se logra gracias a que en una viñeta se utilizan líneas cinéticas en espacio de la viñeta, sin que necesariamente afecten al personaje. Curiosamente, el efecto provoca que parezca que el lector se está moviendo con el personaje, lo que aumenta la inmersión del viso-lector de *shōjo manga*. Incluso cuando en el tipo de historias a las que acude el *manga* de este género no posee enormes dosis de acción (más allá de, quizá, el salvamento puntual de la fémina en peligro) el empleo de este tipo de ilusiones de movimientos resulta útil para aumentar el dramatismo del acercamiento de los personajes. Así, un abrazo inesperado se convierte en un abrazo inesperado e intenso a causa de ese recurso. La ilusión de velocidad que se imprime con estas fórmulas también ayuda a centrar la atención hacia un espacio que va a salvarse entre los personajes y un lapso temporal que rápidamente convierte la proxemia en el *punctum* de la situación.

Además de los efectos de movimiento (fig. 214) el *shōjo manga* ha desarrollado un repertorio de entramados, punteados y salpicaduras que cumplen tanto funciones expresivas como narrativas. La ausencia de referentes espaciales dentro de muchas viñetas del *shōjo manga* propone una postura clara ante el relato: los personajes son los elementos principales y protagónicos. No importa tanto el contexto como lo que le ocurre al personaje y sobre todo, lo que ocurre en su interior o los acontecimientos relacionados con su intimidad. Los resultados de nuestro análisis apuntan un uso generalizado de recursos gráficos que substituyen al espacio como contexto representado en el que se lleva a cabo la acción por fondos abstractos o sin referentes específicos. En su lugar, muchas de las autoras colocan (especialmente en momentos de fuerte dramatismo) fondos expresionistas llenos de dispersiones, formas redondas a modo de pompas que favorecen un efecto de inmersión emocional o brillos que destacan las propiedades positivas de lo representado, por citar algunos. Una sonrisa cálida o la confortabilidad de la amabilidad del chico se irradian (fig. 215) en formas abstractas

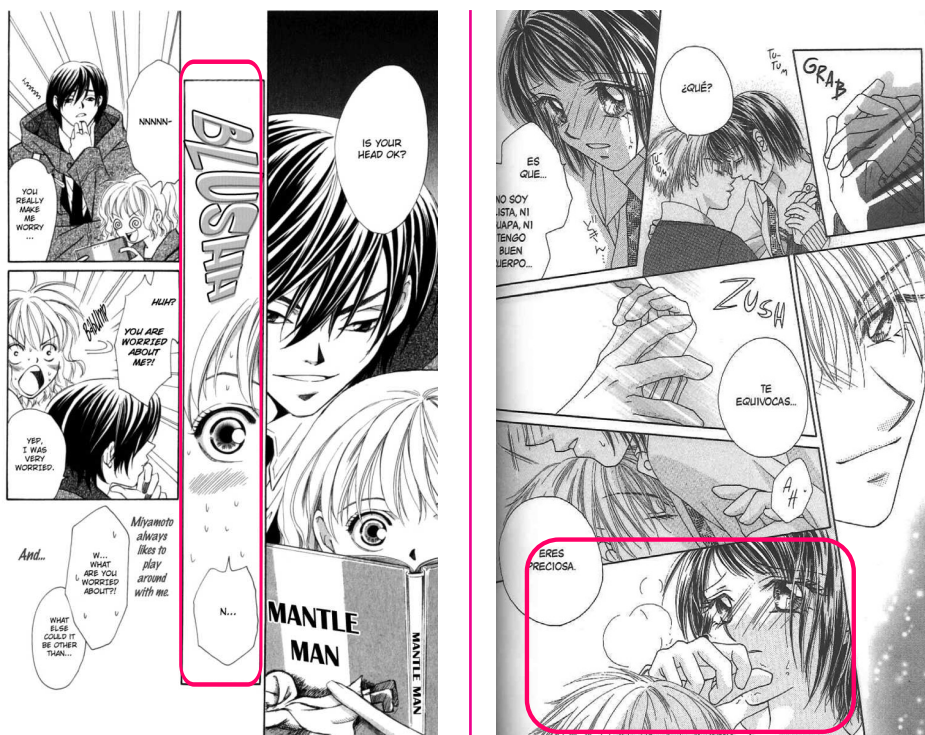


Fig. 213. De izquierda a derecha: La sudoración extrema de la chica cuando el chico se acerca por detrás en “El hombre de la capa” (2008) Ako Shimaki y el aliento que se escapa del intenso romance de Aina con Shiinga en “Prefect Partner” (2008) de Kanan Minami, señalan la importancia que las respuestas físicas adquieren en el *shōjo manga* para introducir al viso-lector en el relato y activar sus emociones. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>) // Kanan Minami/Ivrèa.



Fig. 214. De izquierda a derecha: Detalle de viñeta con movimiento en “Vanilla Beans. Love Pink” (2009) Kikuchi Kamaro y “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Kikuchi Kamaro/ Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)



Fig. 215. "Amor a segunda vista" (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

en comunión con la imagen y ofrecen una inmersión emotiva específica y efectiva en el viso-lector. Estas formas funcionan, a pesar de ser normalmente elementos informes y abstractos, convocando el vínculo no roto intrasensorial con el que Gombrich ilustraba su capítulo sobre la fisiognomía en *Meditaciones sobre un caballo de juguete* (2002). De este modo, momentos trágicos pueden presentarse con fondos negros, salpicaduras o líneas turbulentas que acrecientan la sensación de movimiento o aturdimientos de la protagonista ante la situación (fig. 216). Como se aprecia en las páginas que se reproducen a modo de pequeño muestrario (las posibilidades de entramados son infinitas) estos recursos se dan combinados con otros. Tan pronto sirven para aderezar un globo de texto aislado que presenta una reflexión interior como en la obra de Nana Shiiba como para expresar el carácter agresivo e intenso de un personaje, como en la obra de Mayu Shinjo (vid. fig. 216). La observación realizada en los *manga* del corpus también ha señalado una inclinación a hacer coincidir los recursos relacionados con la luminiscencia, los destellos o las nebulosas con momentos de intimidad de los personajes fueran estos felices o desenlaces de momentos dramáticos. Igualmente, destaca el uso de tintas oscuras o tramas tupidas en momentos de separación o conflictos sentimentales. Esto nos señala que la idea de la intimidad o el amor aparecen asociadas de algún modo sinestésico a lo vaporoso, lo lumínico y tiene un carácter envolvente, mientras que la separación o el riesgo de la misma sugiere oscuridad, aislamiento, tenebrismo y tiene una apariencia expansiva, es decir, de consumo de la luz o blancura existente (fig. 217). Además de esta combinación, hay que resaltar la importancia de los globos de texto dentro de la narrativa del *shōjo*. En general, en el lenguaje del cómic, los globos textuales han sido uno de los grandes recursos narrativos que, simultáneamente, pueden ser expresivos también. Los globos, aparecen como el epítome perfecto entre contenido y forma. Además de los consabidos globos irregulares, estrellados o en forma de nube, en el corpus seleccionado y analizado hemos observado un uso evidente de globos desdibujados o ausentes (vid. fig. 199 y fig. 211, por ejemplo). Cabe señalar que en el *shōjo manga* los apéndices que salen de los globos son apenas perceptibles. De hecho, muchos carecen de ellos y la asociación entre lo dicho y quien lo dice suele hacerse por una asociación lógica entre lo observado y la contextualización de la conversación. Estas correspondencias, no obstante, tienen que ver también con el uso amplio de las transiciones tema a tema dentro de la narrativa del *shōjo* en tanto que relato que cuenta la relación entre dos personajes (o más, si se trata de un triángulo amoroso).

Estas puntualizaciones hacen que se detecte la importancia de la imagen, de la composición dinámica de la página (en ocasiones como una especie de *collage*) y la clara relevancia que el diálogo interior adquiere en la narrativa *shōjo*. Esta anulación liviana de la presencia del globo, es decir, su presentación mediante líneas finas e incluso su desaparición mediante desvanecimiento o estallido, también colabora en la inmersión del lector al atenuar aquellos aspectos que demuestran la artificiosidad del lenguaje. Al ofrecer una importancia menor al globo (que no al texto) se da la sensación de que la aproximación que se tiene es parecida a cuando leemos un diario. Es íntima y personal.



Fig. 216. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: ejemplos de fondos expresivos en *Quiero estar atada a ti* (2008) Mayu Shinjo; “Flores Sangrientas” (2014) Hina Sakurada y “Vecinos y amantes. Capítulo 1” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Mayu Shinjo/Hina Sakurada/Nana Shiiba/Ivrèa.



Fig. 217. De izquierda a derecha. La luz envuelve a los enamorados en “Mi punto débil” (2010) y “Dok!n” (2008) de Mayumi Yokoyama, mientras que la oscuridad se cierne sobre la protagonista de “Vanilla Beans Love Pink” (2009) de Kikuchi Kamaro. Fuente: Mayumi Yokoyama/Kikuchi Kamaro/Shogakukan (recuperado de mangafox.me)

4.4.3. Viñetas y páginas llenas de amor.

El *manga* comercial o *mainstream*, puede diferenciarse de otros cómics generados en otros puntos geográficos del planeta. Fedrerik Schodt explica en la introducción de su libro *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (2007) que el llamado “manga narrativo” (“*story manga*”) es lo que realmente distingue el *manga* de otros cómics. Para este autor, el *manga* narrativo se define como la narrativa secuencial de cómic desarrollada tras la II Guerra Mundial en Japón con historias que podían prolongarse en miles de páginas. Según Schodt, esta particularidad es “lo que hace al cómic japonés tan diferente de aquellos en otros países y, por consiguiente, más interesante” (2007, p. 15). Además de las cuestiones de formato que Schodt distingue para el medio japonés, como por ejemplo su diferencia de tamaño y el número de páginas, el *manga* posee una especialización por géneros, como hemos podido apreciar. En esta clasificación existen, aparentemente, unas tendencias diferenciadas en el lenguaje utilizado. Partiendo de esta premisa, el *shōjo manga* debería distinguirse en algunos aspectos narrativos de otros géneros como el *shōnen* o el *seinen manga*, por el simple hecho de que los relatos se dirigen a públicos diferenciados. Parece de sentido común, entonces, que la forma en que se ponen a disposición del público este tipo de historias, esto es, el discurso, debe ser distinto. Aunque no podemos generalizar en este asunto porque el mundo del *manga* actual es muy amplio y siempre existirá algún caso que se desvíe de la norma²⁴⁰ tampoco podemos dejar de exponer las recurrencias observadas dentro del discurso narrativo de nuestro corpus de análisis.

En este apartado vamos a centrar la atención en observar las constantes discursivas que surgen en los *mangas* para chicas que conforman nuestro corpus. Así, atenderemos a las funciones que las viñetas puedan tener según las aplicaciones que Groensteen planteaba en su teoría del sistema del cómic. Esta explicación irá conectándose con las especificidades históricas del *shōjo manga* expuestas al respecto en apartados anteriores. También, observaremos qué tipo de relación se establece entre las viñetas de las páginas y cómo se conecta el discurso con los elementos de contenido que hemos tratado en apartados anteriores del análisis. Con esto, pretendemos ofrecer, finalmente una mirada global que revele *cómo* se presenta el amor-enamoramiento en el medio específico del *shōjo manga*.

240 De hecho, algunas autoras como el colectivo CLAMP, suele mantener una estética bastante *shōjo* tanto en la gráfica como en la composición narrativa y algunas de sus historias, en cuanto a argumento se refieren, son consideradas como *shōnen* e incluso editadas en revistas para chicos (cf. Gravett, 2004; Brenner, 2007).

4.4.3.1. Puesta en página en el *shōjo manga*.

El investigador Matt Thorn señala que la disposición de imágenes dentro de la página en el *shōjo manga* es especialmente peculiar por su dinamismo. Según sus propias palabras “los planos de la página son dinámicos y los fondos están a menudo dominados por formas nebulosas y motivos que no parecerían fuera de lugar en una pintura expresionista²⁴¹” (Thorn, 2001). Al despliegue sensorial de recursos gráficos aludido con anterioridad, cabe sumar que la puesta en página, es decir, la selección y disposición de una determinada manera de estos elementos en el papel, cumple igualmente una función crucial en la afección del viso-lector. La intención de sugestión que pretenden muchos de los momentos climáticos dentro del *shōjo manga* explica y justifica la laboriosidad de sus páginas. Esto supone, por ejemplo, que no exista una organización regular en bandas dentro de las páginas o dobles páginas sino que, según el desarrollo de los acontecimientos el área de la viñeta sea modificado para mostrar lo necesario o intensificar la acción.

El *shōjo manga* es esencialmente una narración centrada en las emociones y los sentimientos de los personajes, como hemos visto. Esto provoca que se privilegie al personaje frente a la acción y que su traducción en el discurso del cómic devenga en un uso mayor de los primeros planos o planos cortos frente al empleo de grandes viñetas de recreación espacial. De hecho, como hemos visto, las localizaciones espaciales donde se desarrolla la acción (el espacio diegético) en el *shōjo manga* desaparece y es, ocasionalmente sustituido por salpicaduras, líneas, tramas y otros recursos gráficos que procuran exaltar la expresividad y emotividad de la imagen. En este sentido, el espacio de la página funciona como un soporte sobre el que representar las emociones y el yo de los personajes, antes que un espacio físico donde tienen lugar los acontecimientos. Por tanto, es frecuente que la reticulación de la página se supedite a la búsqueda de emociones.

Una de las características observadas con respecto a la puesta en página dentro de nuestro corpus analítico es la escasez de calles (*gutter*) en blanco presentes en los relatos. No es que no existan, es que su presencia, en comparación con otros modelos, es considerablemente menor. Si el espacio intermedio de la calle en blanco (o en negro) corresponde de manera natural en el cómic a una suerte de elipsis espacial o temporal, en el *shōjo manga*, al desaparecer o disminuirse, el paso de una viñeta a otra adquiere un valor de simultaneidad presencial. Este efecto, juega como un elemento que aproxima o distancia dentro la estructura narrativa reforzando la propuesta de cercanía-separación del contenido de este tipo de historias (*vid.* apartado 4.1.2.) que se propuso modificando el modelo ofrecido por Juan Antonio Ramírez (1975) sobre el relato amoroso en el cuadernillo sentimental español.

Los personajes sobrepasan los límites de los marcos de las viñetas, que no suelen

241 The page layouts are dynamic and the backgrounds are often dominated by nebulous shapes and patterns that wouldn't seem out of place in an expressionist painting. (t.da.)

permanecen fijos ni regulares. En numerosas ocasiones, los marcos desaparecen, se difuminan o se convierten en finas líneas apenas perceptibles. La ilusión del aquí y ahora de la puesta en página del *shōjo manga* juega a favor del carácter vivencial y estrictamente emotivo de sus historias, del *ningen kankei* (Prough, 2011). Esto no quiere esto decir que en el discurso del *shōjo manga* no se empleen las calles en blanco sino, más bien, que el uso ordinario del *gutter* como elemento de estructuración a un nivel expositivo que mantiene a distancia al lector aparece supeditado a la intensidad narrativa a través del discurso. Es decir, los resultados de nuestro análisis muestran que el empleo de calles en blanco aparece siempre combinado con la desaparición de éstas.

El uso del *gutter* aparece naturalmente vinculado a la salida del lector de la diégesis, es decir, lo coloca como una tercera persona que observa la escena de manera alejada. Por el contrario, la anulación del *gutter* aproxima la experiencia al lector, como si estuviera allí y sintiera el tacto de los personajes. El juego de contrastes que establece la definición de un *gutter* o no en la estructuración reticular de la página, apela también a la proximidad de los personajes tanto física como emocional como vemos en la siguiente secuencia de “Amor a segunda vista” (2010) de Ako Shimaki. En ella, la protagonista a dado vía libre a su amiga para que conozca al chico que a ella le gusta. Sin embargo, el muchacho siempre estuvo enamorado de la protagonista. El juego que el *gutter* plantea en estas dos páginas parece claro. Cuando la chica se siente sola y existe una distancia física y aparentemente emocional entre los personajes, el espacio interdiegético en blanco se hace más amplio y evidente para el viso-lector lo que provoca un contraste mayor cuando los personajes se encuentran y reconocen sus sentimientos (fig. 218). La ausencia clara de una regularidad en la reticulación de las páginas hace que las viñetas adopten formas irregulares y singulares como podemos apreciar en el caso anterior o como en múltiples ejemplos mostrados a lo largo de nuestro trabajo. Sin duda, esta articulación simuladamente anárquica de la página, supone un uso peculiar de las funciones rítmicas, estructurantes y de lectura de la viñeta. En términos de ritmo, la página o la doble página necesita según el contenido narrativo, la exaltación de unos recursos frente a otros. En el caso que anteriormente planteábamos con la obra de “Vampiresa por sorpresa” de Kayoru resulta claro. Tras la velocidad de la “transformación” de la joven en vampira se necesita un momento de estabilidad que, por un lado afiance el acto transicional de la chica y por otro, relaje la mirada y la haga vagabundear por los detalles de la enorme imagen. Igualmente, con el ejemplo previo de Ako Shimaki y “Amor a segunda vista” podemos ver cómo el ritmo es diferente en la primera página comparándola con la última (fig. 219). En la primera, la multiplicación de viñetas describe una lectura curva que culmina en la cara del chico que, de nuevo, dado el tamaño de la viñeta, supone un reposo en la lectura.

La viñeta se pone al servicio total de la intensidad y el tono de la narración y señala, además, la lectura adecuada que ha de realizarse. Con respecto a la relación que estos



Fig. 218. Secuencia en la que se aprecia la desaparición de calles y el efecto *collage* “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

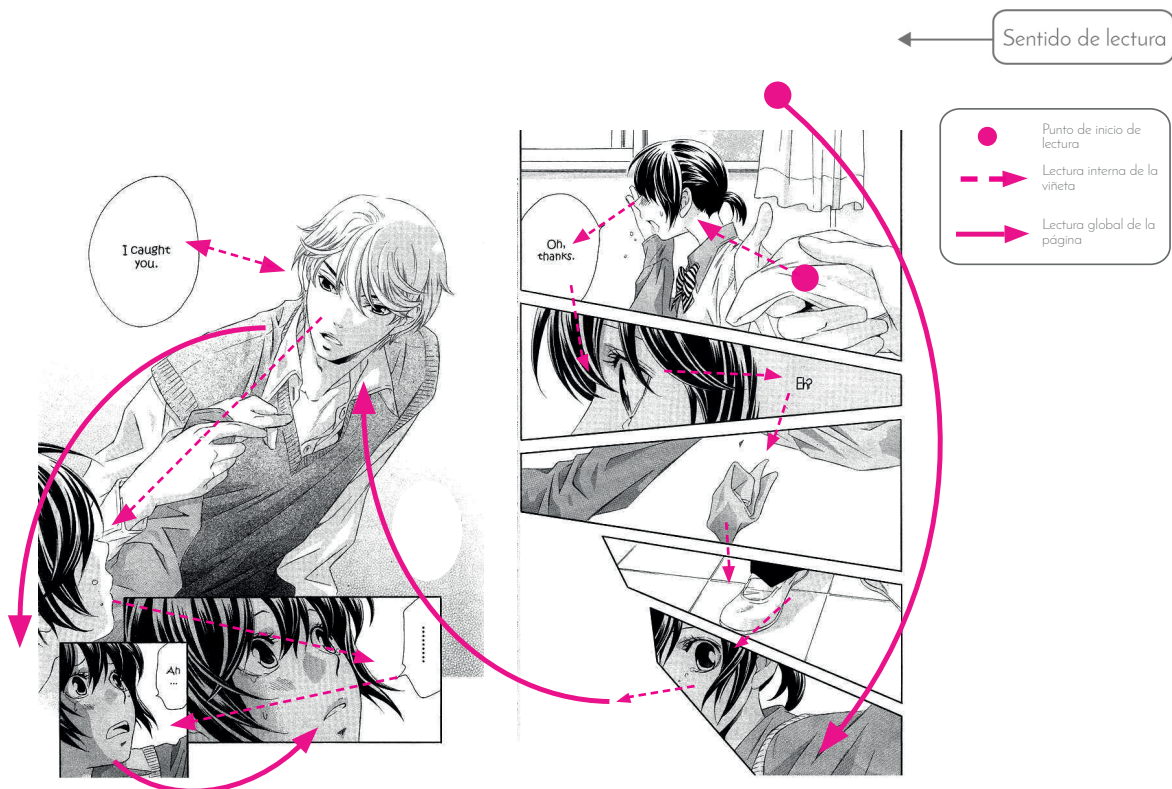


Fig. 219. Esquema de lectura en “Amor a segunda vista” (2010) Ako Shimaki. Fuente: elaboración propia. Imágenes: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

recursos discursivos tienen con respecto al amor, encontramos fundamentalmente su uso en la generación de expectación a través de la intriga, es decir, el viso-lector sabe lo mismo que el personaje. Siguiendo con el ejemplo anterior (fig. 219) en la primera página, la sucesión de planos cortos fraccionados no nos permiten ver qué está ocurriendo, se nos oculta información relevante. Según la lógica de las leyes de V. S. Ramachandran, en esta secuencia se pone en funcionamiento la ley del *cucú* o de resolución de problemas de percepción. De este modo el viso-lector encuentra una gratificación doble: por un lado, el discurso acaba por darle la información completa que se le omitía (quién era el que ofrecía el pañuelo a la chica) y en términos de la narrativa amorosa congratula ver que es el coprotagonista masculino el que le está consolando y demostrando sus sentimientos a la chica protagonista. La articulación del discurso aquí, funciona reforzando las sensaciones placenteras que provoca la adecuación del modelo amoroso al ideal romántico en términos de argumento. Así, forma y contenido, solidifican y cristalizan la validez y bondad del ideal amoroso hegemónico que, en este caso concreto, sitúa el altruismo de la chica como la mayor virtud viéndose recompensada a pesar de no ser una joven especialmente atractiva. Una moraleja típica: la belleza está en el interior. Por otro lado, castiga su contrario: la vanidad de la amiga.

En el desarrollo teórico del trabajo, habíamos planteado que una de las funciones de la viñeta que Thierry Groensteen (2007) identificaba era la función estructurante. Esta función influye en la lectura, así como a la información relevante que se muestra o que ha de ser percibida en primer lugar. Una de las presuposiciones que se cumple en el *shōjo manga* es que la estructura de la página se vuelve más compleja conforme más relevante es la secuencia dentro de la acción. Un clarísimo ejemplo de lo que pretendemos comentar, se aprecia en las imágenes climáticas de las obras de Ako Shimaki. En ellas, la autora suele mostrar grandes escenas a doble página donde el elemento central es rodeado por viñetas de menor tamaño que van complementando la imagen principal. Se trata de una composición central donde parece que la fuerza del momento captado lanza como una fuerza centrífuga el resto de viñetas (fig. 220).

No todas las imágenes que tienen una relevancia narrativa en el decurso del relato se presentan en dobles páginas, ni tampoco realizan las composiciones de las que suele gustar Shimaki, sin embargo, lo relevante es que las viñetas se superponen a modo de *collage* formando estructuras variables en función de las intenciones narrativas. A diferencia de la habitual homotecia rectangular occidental, el lenguaje del *shōjo manga* explora con las formas de las viñetas que se convierten en contenedores irregulares, con formas trapezoides, rectangulares, triangulares, etc., y cuyos tamaños son variables. Sin embargo, esta diferencia no impide que todas las viñetas suelan encajar como un *puzzle* minuciosamente pensado para exaltar al ojo que las mira y embaucarlo en el clímax representado. La viñeta estructura el espacio de la página y acaba organizando lo que el ojo debe ver pero también dilata o comprime el tiempo, haciendo que la mirada se



Fig. 220. Arriba de izquierda a derecha: “Un instante de luna” (2010); “Duerme eternamente” (2010); “El spa del amor” (2005); “Cuando me conociste yo ya no estaba” (2009), todas de Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

deleite en la narración. Por ejemplo, en la escena final de “El spa del amor” de Ako Shimaki, donde vemos la caída de la protagonista (*vid.* fig. 220), no sólo se nos presentan momentos pasados desdibujados, como si la protagonista estuviera rememorándolos en su memoria (algo que, dicho sea de paso, también hace a la par el viso-lector) sino que la suspensión de la joven en el espacio dilata un momento dramático clave que tiene que ver con el aparente desengaño amoroso que ha sufrido la protagonista. Esta dilatación, además, se presenta con una imagen a doble página donde la protagonista se coloca en el centro, atravesando casi todo el espacio. El hecho de que se busque activamente la explotación de los códigos propios del lenguaje del cómic de un modo emocionante, sobre todo en los momentos álgidos, refuerza nuestra propuesta de que el *shōjo manga* reúne y combina tanto factores de alta codificación lingüística (como las complejas formas de estructura de la doble página) con elementos altamente fisiognomizados (como el hecho de el punto de vista del viso-lector con respecto a la escena se encuentre más bajo y se elimine el marco de la viñeta que *debería* contener a la joven en su caída). La combinación de ambos, provoca un enaltecimiento de unos códigos frente a otros en según qué momentos lo que convierte la lectura de este tipo de relatos en una acción rica, activa y motivadora para el viso-lector.

4.4.3.2. La relación entre las viñetas en el *shōjo manga*.

Neil Cohn, utiliza en su observación de los sistemas visuales en el cómic una clasificación de tipos de *plano* utilizados según los diferentes lenguajes visuales (LV) de la producción historietística. Según Cohn se pueden distinguir cuatro tipos de *planos* comúnmente empleados en la estructura gramática del cómic. Estos son:

Macro: muestra múltiples entidades activas.

Mono: muestra una única entidad activa.

Micro: muestra menos de una entidad activa (como en un plano detalle)

Amórfico: muestra entidades inactivas²⁴². (Cohn, 2014, p. 56).

La propuesta de Cohn con respecto al LVJ, señala una clara superioridad en el empleo de viñetas de tipo mono frente al resto. Le siguen las tipo macro y de manera casi idéntica las tipo micro y amórfico (*vid.* Cohn, 2014, p. 161). Si nuestra suposición basada en la argumentación de Cohn es cierta, la tendencia dominante en los planos mono debería cumplirse en las narrativas *shōjo* en tanto que narraciones focalizadas en la protagonista. Por otra parte, los plano macro, quedan reservados a los momentos de

242 Macro- depicts multiple active entities. Mono- depicts single active entities. Micro- depicts less than one active entity (as in a close-up). Amorphic- depicts no active entities (t.d.a.)

interacción entre la pareja con otros aspectos de la diégesis (otros personajes, espacios, etc.). Cabe distinguir que los planos medio serían planos más cerrados mientras que los macro serían más amplios. Sin embargo, aunque esta apreciación se corrobora tras la lectura de los tomos analizados, encontramos un uso específico de los planos micro y amorficos en la puesta en página de los *shōjo manga* que merece especial consideración.

El uso de estos últimos tipos de planos comentados, habitualmente se reserva para los momentos en los que la intensidad dramática aumenta. Podemos tomar una página de un cómic romántico americano y otra de *shōjo manga* y descubriremos entre ellas diferencias significativas en lo referente a los encuadres de las imágenes de las viñetas. Según explica Scott McCloud, en el modelo norteamericano, la importancia de las posiciones de los personajes, sus relaciones e incluso su relación con la página someten a un rigor extraordinario la composición de la página. Sin embargo, McCloud yerra al señalar que cuando la acción se eleva en el *shōjo manga* la página queda reducida a “poco más que un montaje de caras expresivas y flotantes, cayendo en cascada por la página” (2012, p. 220). El hecho de que los encuadres de las viñetas en momentos álgidos de la narración correspondan a “planos cortos” sobre los rostros de los personajes o incluso detalles de los mismos obedece a una intensificación de la situación que aparece como interesada e intencionada. Es decir, no se trata de un aspecto de pereza o descuido por parte de las autoras japonesas. El tipo de plano micro de Cohn sería considerado por Pierre Fresnault-Dereulle (1972) como imágenes de tipo comprobacional o inseciones. Según el teórico francés, este tipo de imágenes suponen un agrandamiento de algún aspecto en la escena que es significativo —por los motivos que sea— y debe señalarse en la obra. Es cierto que en los momentos climáticos el acercamiento a los rostros y los primeros planos de los ojos de los personajes son una constante pero no es menos cierto que existen agrandamientos de otros aspectos que señalan la importancia narrativa de estos planos. La utilidad narrativa de estos *zooms* funciona para otorgar suspense a la narración, anticipan que algo puede ocurrir, estructura la información que el autor ofrece en la página y se conecta con la cantidad de datos diegéticos que se facilitan. Por ejemplo, esto mismo ocurre cuando en la escena en que Hakuto espera a Meguri a la salida del trabajo, la atención se centra momentáneamente en el teléfono del chico (fig. 221). Esta parada en el ritmo narrativo, adelanta que el chico ha recibido algún tipo de información que no puede ser revelada pero que contempla a personajes desconocidos que pueden haber hablado por teléfono. Momentos antes de la agresión a Meguri, esta viñeta nos indica la importancia narrativa de la llamada que acaba de recibir el chico y por eso el discurso se detiene.

En un sentido parecido, las imágenes micro de llaves del piso de “Compañero secreto” nos ofrecen una imagen simbólica final que adelanta el compromiso que ambos personajes adquieren en el desenlace de la historia (fig. 222). Además de esta función narrativa, las viñetas de planos cortos trabajan para hacer la imagen más sugerente e interesante. Neil Cohn explicaba que “el incremento del número de

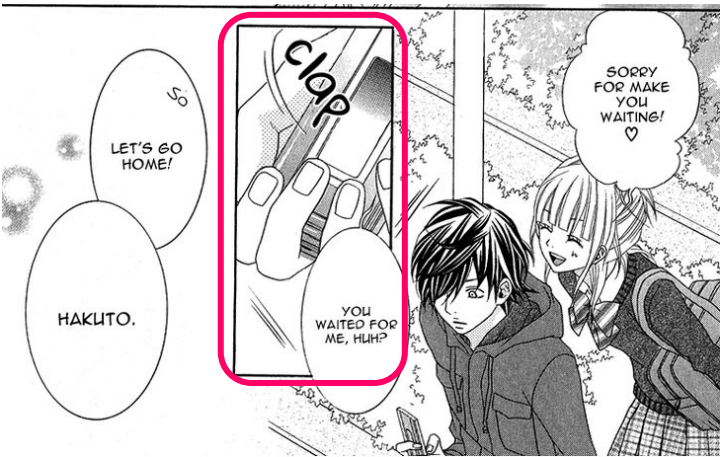


Fig. 221. El plano micro del teléfono de Hakuto en “Durmiendo entre lobos” desvela la importancia narrativa de la llamda. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

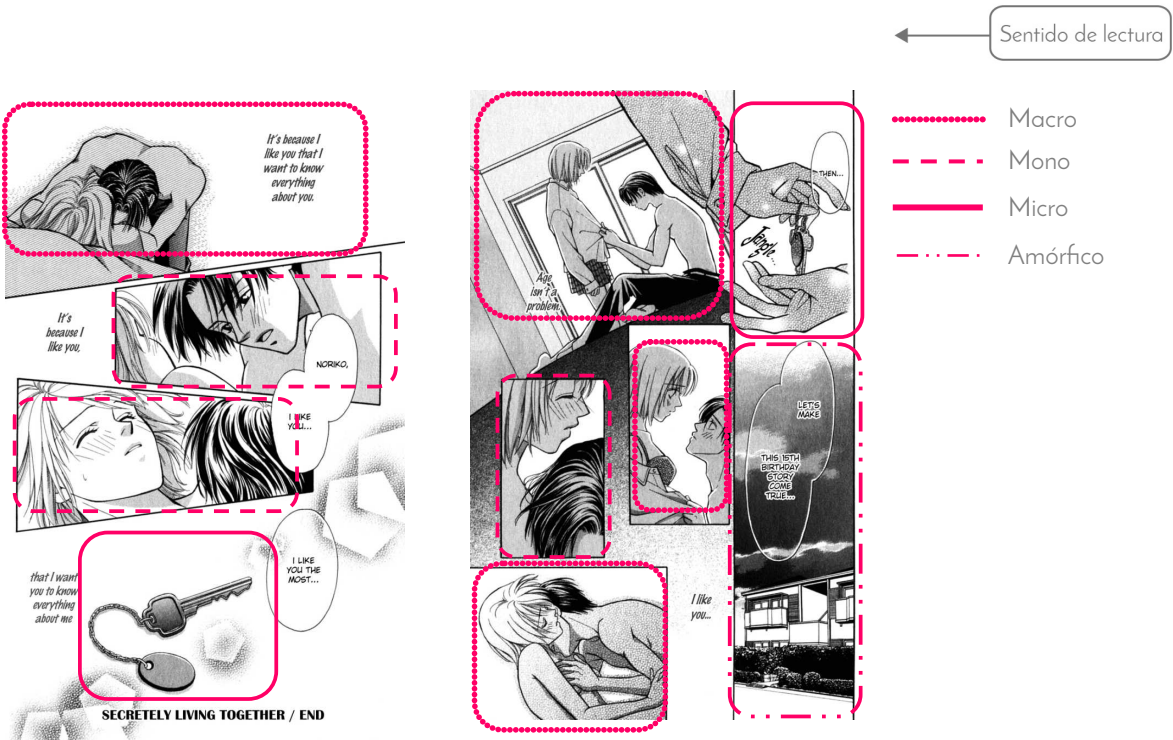


Fig. 222. Los tipos de plano según Cohn nos muestran en esta secuencia la relevancia narrativa de los planos micro en “Compañero secreto” (2009) Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>)

viñetas en el LVJ que *no* muestra escenas completas (...) implica que los lectores pueden necesitar inferir estos entornos completos²⁴³ (2014, p. 162). Es decir, el lector debe activamente completar la escena. Si recordamos la ley del *cucú* del neurocientífico V. S. Ramachandran, entenderemos que la omisión de ciertos elementos y la sugerencia de otros provocan en los viso-lectores de cómics, un insistente deseo de ver lo que no se muestra. Es decir, se genera un deseo porque se *abra* ese plano imaginario que contiene la imagen y descubramos lo que no se deja ver. Pero no necesariamente se debe satisfacer dicho deseo. La imaginación del lector es capaz de reconstruir la escena en su mente de manera aún más vívida si lo desea, a partir de las pistas que lo mostrado le ofrece. Este recurso es recurrente en las escenas eróticas y de nuevo sirven para promover la acción afectivo-emotiva del lector. Según Jennifer Prough (2011) las escenas sexuales en el *shōjo manga* “tienden hacia montones de cortes y planos cortos que consiguen el sentimiento frenético de la acción antes que escenas sexuales completas²⁴⁴” (p. 112) (fig. 223).

En este sentido las viñetas mono y micro marcan una tensión específica entre las funciones de clausura y de separación. Así, la viñeta cerca intencionalmente determinados aspectos de la imagen, lo otro, en teoría, no parece necesario mostrarlo. Esta suerte de autocensura sexual es suplida a través de muchos de los recursos sensoriales y sensitivos que hemos venido describiendo a través de viñetas con luces o tramas que se dispersan. Pero la excitación de los personajes y la activación posterior del lector, son canalizadas por los rostros de los personajes. El hecho de que se nos muestre la cara de alguno de los personajes ruborizados, con emanatas físicos como los jadeos o el sudor, nos dice mucho también acerca de lo que se omite intencionalmente en la imagen. Uno de los relatos que mejor nos puede servir para ilustrar esto es “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” (2009) de Kanan Minami donde observamos, por un lado, una combinación perfecta de la eliminación del *gutter*, una sucesión numerosa de planos mono y micro del acto sexual de los personajes, así como numerosos *emanata* físicos, tramas expresivas y onomatopeyas que describen la excitación corporal de los personajes (fig. 224).

Por otro lado, la disposición de planos que fraccionan el acontecimiento representado alternando a los personajes (lo que McCloud definía como transiciones tema-tema) remarca la separación de los sujetos a través del discurso para, luego, reunirlos en una única viñeta, cuando se ha consumado el amor (fig. 225). La función de separación de la viñeta refuerza la unión posterior, de nuevo, por contraste.

La relación transicional entre viñetas en el *manga* es sensiblemente diferente al de otros medios y autores, tal y como expresaba Scott McCloud en *Entender el cómic. El arte invisible* (2005). En nuestro corpus encontramos una recurrencia habitual al

243 The increased number of panels in JLV not showing whole scenes (...) implies that readers may need to infer these whole environments (t.d.a.)

244 (...) the scenes tend towards lots of cuts and close-ups eliciting the frantic feeling of the action rather than full on sex scenes (t.d.a.)



Fig. 223. Planos mono y micro para mostrar las escenas eróticas en los *shōjo manga* que hacen que el lector se vuelva más activo en la lectura. Arriba: “Eres mi vampiro esclavo” (2011) Satoru Takamiya. Abajo: “Chica encadenada” (2014) Ryu Yuuhi. Fuente: Satoru Takamiya/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me/>)/Ryu Yuuhi/Shogakukan/Ivrèa.



Fig. 224. “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 225. Las viñetas macro señalan el intento de unión física de los personajes (derecha) y finalmente su unión como pareja en el final de la historia (izquierda). “Cátedra de amor inocente con un método salvaje” (2009) Kanan Minami. Fuente: Kanan Minami/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).

uso de las transiciones momento-momento frente a las transiciones acción-acción, por ejemplo. Las primeras permiten dilatar la emoción del instante alargándolo y haciendo que un beso (o el final del mismo) sea interminable, envolvente y lánguido. Algo que, nuevamente, convoca los deseos del viso-lector y activa su necesidad de que los personajes se alcancen o no se suelten nunca (fig. 226).

Una de las cuestiones que más han sido referidas en los estudios sobre *manga* es la curiosa utilización de las transiciones aspecto-aspecto. Recordemos que se trataba de aquellas que permitían al ojo vagabundear en los detalles de la escena. No obstante, la investigadora Deborah Shamoon señala en su texto “Films on Paper: Cinematic Narrative in Gekiga” (2011) que esta reiteración en el uso debe conectarse específicamente con la tradición fílmica nipona y los llamados “planos intermedios” (*pillow shots*) identificados en la cinematografía de Yasujiro Ozu. El tipo de plano *pillow shot* “se refiere al momento en el que la cámara corta desde la acción principal hacia una vista estática del escenario²⁴⁵” (Shamoon, 2011, p. 22). Shamoon se posiciona frente a los investigadores que argumentaban que este tipo de plano cinematográfico no aportaba nada a la narración y señala, por el contrario, que su inclusión funciona para “establecer un estado de ánimo antes que la una localización de la acción²⁴⁶” (2011, p. 22).

La definición de Shamoon con respecto a los planos intermedios o *pillow shots* como elementos que ofrecen un significado simbólico en la narrativa cinematográfica es conectada por esta autora con el lenguaje del *manga* a través de las transiciones aspecto-aspecto señaladas por McCloud (2005). Para Deborah Shamoon este tipo de transiciones corresponden más a continuaciones suaves y sugerentes que a rupturas con el ritmo de la narración. De hecho, si retomamos algunos ejemplos anteriores, como la escena de cama de “Cátedra de amor...” encontramos hacia el final un tipo de *pillow shot*/transición aspecto-aspecto (vid. fig. 227) cuando la autora, Kanan Minami, decide mostrarnos el filo de la cama, con la ropa interior de la chica tirada por el suelo antes de presentarnos a los jóvenes. Este tipo de escenas, en los análisis realizados se pueden equiparar también con las viñetas que únicamente recogen tramas expresionistas y texto porque igualmente modulan el estado de ánimo tanto de los personajes en la diégesis como del lector, tal y como hemos venido comentando anteriormente (cf. Shamoon, 2011, p. 25) (fig. 227).

En la doble página donde Akira besa a Ina vemos varios elementos efectivos. Por un lado, la gran viñeta con la imagen pintoresca a la derecha donde vemos el beso robado de Akira. En ella, además, se aprecia el emanata de unos cálidos brillos que salen del momento íntimo entre Akira e Ina, que además responden al uso de los fuegos artificiales con los que los personajes están jugando. La eliminación del blanco del *gutter*

245 The *pillow shot* refers to a moment in which the camera cuts away from the main action to static view of scenery (t.d.a.)

246 to set a mood rather than to establish the location of the action (t.d.a.)



Fig. 226. Los momentos más íntimos dilatados mediante transiciones momento-momento. Arriba: “El spa del amor” (2005) Abajo de izquierda a derecha: “El hombre de la capa” (2005) y “Chico secreto. Futuro efímero” (2010), todas de Ako Shimaki. Fuente: Ako Shimaki/Shogakukan (recuperado de <http://www.mangafox.me>).



Fig. 227. “Vecinos y amantes” (2011) Nana Shiiba. Fuente: Nana Shiiba/Shogakukan/Ivrèa.

señala la cercanía de los personajes. Los planos cortos dan intensidad y ofrecen detalles de la escena (imágenes inserciones). La transición momento-momento del beso entre los chicos se encuentra ambientada por la transición aspecto-aspecto (*pillow shot*) de un fuego artificial que se extingue y cae, como metáfora del momento fulgurante del beso robado por Akira. En estas viñetas encontramos un contraste máximo entre el fondo oscuro y la luz tintineante del pequeño morterete que ambos están sujetando, de nuevo, reforzando el carácter sensorial de la metáfora (como si el amor entre ambos ardiera).

Es cierto que los *pillow shots* no tienen porqué ofrecer una información completamente útil para la narración pero en tanto subsumen al lector en una predisposición anímica determinada son útiles para el carácter sentimental de las relaciones humanas tratadas en los *shōjo manga*. Tomando las palabras de Deborah Shamoon

La transición aspecto-aspecto es uno de las técnicas más poderosamente expresivas empleadas por los artistas de manga. Más que los símbolos visuales pasivos, estas viñetas pueden estimular la identificación del lector con los personajes, elevando el drama o la emoción, y afecta profundamente al ritmo, ralentizando la historia prolongando y así empatizar momentos dramáticos o emocionales²⁴⁷ (2011, p. 33).

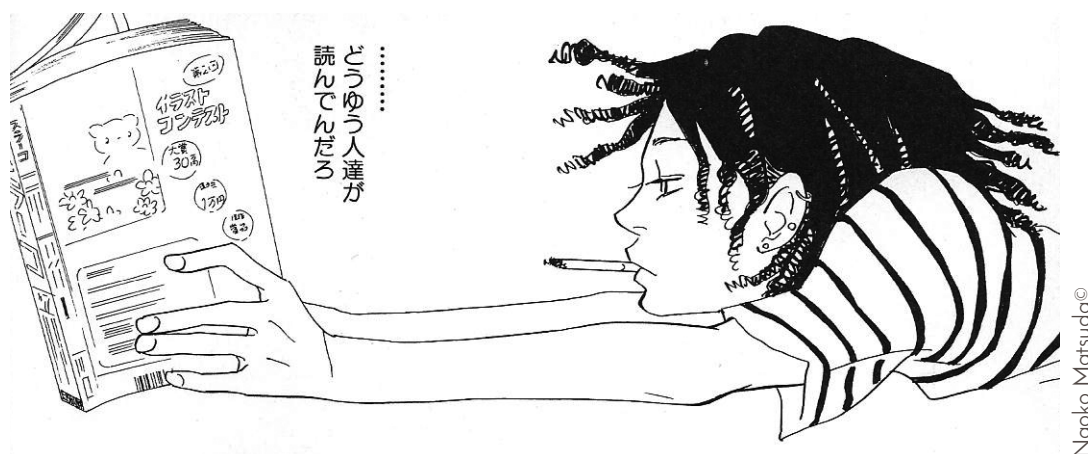
Igual que ocurría con los elementos configuradores del enamoramiento como forma metonímica del amor, los recursos discursivos expuestos en este trabajo son los más relevantes con respecto al corpus analítico tomado. Aunque todas las autoras los reproducen, dependiendo de la *mangaka* existirá una tendencia más clara hacia unos u otros. Mientras Ako Shimaki experimenta con las viñetas irregulares y las dobles páginas, Nana Shiiba consigue una activación fortísima a través de sus rostros simétricos de enormes ojos. Si Mayumi Yokoyama anula los espacios interdiegéticos del *gutter* cuando sus amantes se disponen a besarse, Kayoru se deleita en las imágenes pintorescas de sus enormes viñetas.

No obstante, todas aspiran a lograr un aspecto fundamental: la vinculación emocional del lector en el relato sentimental para que vivan la historia de los personajes, pero también su historia. Aunque el medio cómic aparezca como un lenguaje refinado, sistematizado y codificado, también es inmediato, cautivador y emocional.

247 The aspect-to-aspect transition is one of the more powerful expressive techniques employed by manga artists. More than passive visual symbols, these panels can encourage reader identifications with the character, heighten drama or emotion, and profoundly affect the pacing, showing the story to draw out and thus emphasize emotional or dramatic moments (t.d.a.)

5

CONCLUSIONES Y CONTRASTE DE HIPÓTESIS



Los relatos de ficción de los cómics ofrecen claves para observar y comprender fenómenos que ocurren en nuestro mundo contemporáneo. Vanina Papalini afirmaba en *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social* (1999) que “volver la mirada sobre estos mundos ficcionales es andar un camino por el que se aprende de la propia sociedad. Tanto por lo que son en su materialidad audiovisual como por lo que dicen, encarnan en una forma sensible significaciones sociales actuales” (p. 81).

Con este propósito, el trabajo de investigación realizado en esta tesis doctoral, ha buscado integrar una perspectiva teórico-crítica ante los modelos de representación que el cómic ofrece con respecto al amor centrando la mirada en un producto específico como es el *shōjo manga*.

También, el cómic debido a su naturaleza verbo-icónica tiene la cualidad de conciliar las dos formas de abordar el estudio de las imágenes, una basada en sus cualidades semánticas inserta en un sistema lingüístico y la otra, desbordando dicho sistema y atendiendo a otros usos y funciones de las imágenes. Esto es, el cómic aún a estos dos niveles de lectura en perfecta armonía mostrando que atender a uno no

necesariamente implica la desaparición del otro.

La revisión bibliográfica, histórica y conceptual desarrollada en las primeras páginas del texto entre manos, delimitaba la perspectiva deliberadamente relativista y los anclajes gneosológicos necesarios para comprender plenamente tanto el abordaje del objeto de estudio como el análisis desarrollado en la segunda parte del trabajo. El segundo bloque de la investigación se ha centrado, eminentemente, en el análisis crítico de las formas representacionales del ideal romántico en el *manga* para chicas y ha permitido arrojar cierta luz acerca de la forma en que el discurso del *shōjo manga* construye y reconstruye el proceso de enamoramiento basado en unos principios normativos convencionales.

Así, la aplicación de las variables analíticas en los relatos analizados han provisto de argumentos suficientes para permitir la cristalización de los resultados lo que nos facultan a ratificar o refutar las hipótesis de las que se partía y concretar unas conclusiones generales con respecto a éstas.

En cuanto a la hipótesis general que organizaba nuestro trabajo recordemos que afirmaba que

HG La representación del fenómeno del “enamoramiento”, como pilar del ideal del amor romántico, es fruto de una serie de convencionalismos instaurados en el imaginario colectivo desde intereses generados dentro de las sociedades capitalistas y de consumo y que han sido transferidos a sus productos culturales.

La fundamentación teórica y el análisis realizado sugieren que esta hipótesis se ratifica en su totalidad ya que la forma de representación del amor en el *shōjo manga* describe siempre el proceso de enamoramiento de dos personajes. Esto es, equipara la idea de un verdadero amor a las emociones y aspectos típicos de la primera fase del amor.

El análisis llevado a cabo ha señalado que los estereotipos asociados al proceso de enamoramiento —como forma metonímica del amor romántico— son claves en la articulación del relato amoroso. Si bien no es frecuente que aparezcan los 22 ítems concentrados en una única historia, al menos, atendiendo al corpus de todos los *mangas* analizados, **sí** ocurre que las 22 claves de enamoramiento atraviesan en un sentido global el corpus. Es decir, van apareciendo en los diferentes relatos de la colección analizada y algunos, como hemos visto, son situados como una parte fundamental de la narración en sí misma, como ejes centrales en la trama.

Hemos podido comprobar cómo el corpus completo que conformaban los relatos analizados, presentan historias de amor incipientes, imbuidas por el procesamiento de enamoramiento de los personajes.

La conexión entre amor y consumo ya había sido señalada en el apartado del

“Marco Teórico” a través de las propuestas de Eva Illouz (2009, 2012); Coral Herrera (2010); Joan Dejean (1998); Anna Jonasdóttir (2008); Francesco Alberoni (1979) o Erich Fromm (2007) como una comunión substancial en las sociedades modernas y postmodernas. Su puesta en funcionamiento dentro del *shōjo manga* viene marcada desde la concepción misma del medio que busca la participación activa de las lectoras potenciales y su fidelidad dentro de la *gran familia* de la editorial como han sugerido las aportaciones de Shamoon (2012) y Prough (2011). Existe, por tanto, una lógica comercial y mercado sobre la que se origina la puesta en circulación del *shōjo manga* (y ciertamente, del cómic en general).

Otro de los aspectos que se ha comprobado y reafirman la validez de la hipótesis nuclear de este trabajo es que la propia estructura narrativa del *shōjo manga* opera como promotora del deseo de consumo. Apropiándonos de la metáfora de la “máquina deseante” de Giles Deleuze y Felix Guattari (1998), observamos que el recorrido narrativo se organiza en un flujo constante de acentuación del deseo del lector. Para ello, el análisis de las formas de alejamiento y acercamiento que se promueven desde la narrativa amorosa del *shōjo manga* han sido esenciales y nos han permitido ofrecer un esquema de estructura narrativa estrechamente vinculado con la relación existente entre “deseo del personaje y deseo narrativo” (Currie, 1999).

Otra de las observaciones percibidas en nuestro trabajo vinculado a la hipótesis central es que dentro del relato amoroso, la culminación del proceso de enamoramiento suele estar íntimamente asociado a la consecución del objetivo de la protagonista pese a que ese objetivo no siempre consista en encontrar pareja o conquistar a un chico. Es cierto que muchos de relatos analizados directamente asumen como objetivo principal del personaje protagonista el hecho de *encontrar pareja*. Sin embargo, algunas de las narraciones del corpus intrincaban este deseo narrativo con otros objetivos como obtener la máxima calificación en un examen, mejorar en el puesto de trabajo, vencer la timidez, obtener un amigo o encontrar un lugar en el mundo. Todos estos aspectos en principio ajenos al amor romántico desembocan si no en la consecución de una pareja sí en el reconocimiento de los sentimientos románticos hacia el otro. Esta asociación consigue reforzar el carácter positivo que el amor adquiere en las lecturas sociales actuales.

Las hipótesis particulares atendían a aspectos más específicos dentro de la organización del relato y su vinculación entre estrategias discursivas de representación. La primera de estas hipótesis particulares asumía que

HPI El discurso narrativo que se articula en el relato del cómic amoroso y especialmente en el *shōjo manga*, manifiesta visualmente mediante recursos icónicos y gráficos, no cercados exclusivamente por el paradigma lingüístico de interpretación, el mundo de los afectos y emociones internas de los personajes.

Al igual que ocurría con la hipótesis general de nuestro trabajo, esta afirmación queda también ratificada por la argumentación teórica y analítica vertida a lo largo de esta tesis doctoral.

La propuesta teórica de nuestro trabajo partía de la necesidad de asumir que dentro del lenguaje del cómic las sustancias de la expresión debían considerarse susceptibles de constituirse también como contenido. Esto es, el “discurso” (Chatman, 2013) en el cómic en general y en el *shōjo manga* en particular forma parte del contenido del relato. Atendiendo a los elementos básicos de configuración del cómic, tratados previamente en el Marco Teórico y en combinación con las investigaciones sobre los estímulos ultra-normales, hemos podido apreciar diversos recursos habituales dentro de la narración del *shōjo* que sobrepasan los límites de la interpretación lingüística con los que tradicionalmente se observa el cómic (*vid.* Muro, 2004). En nuestra propuesta hemos observado que las relaciones semánticas entre los diferentes componentes del discurso del cómic no desaparecen sino que se pueden apreciar estas mismas relaciones desde una óptica diferente que evita el distanciamiento que la relación entre signo y referente promueve. Esto es, unas relaciones que intensifican el «afecto» (Carroll, 1999) y cumplen con la intención de emocionar y activar al viso-lector de cómics.

En el análisis del corpus de la muestra hemos apreciado cómo el *shōjo manga* realiza una puesta en página de pocas bandas que juega con los efectos que producen el collage visual, los elementos flotantes (carentes de espacio que los acoja) y la dispersión y desdibujado de los habituales componentes formales narrativos dentro del cómic como la viñeta o el globo sirven para coadyuvar a la implicación emocional y sensitiva del lector.

La hipótesis particular segunda planteaba que

HP2 La obtención de pareja, es decir, la consumación del enamoramiento, conlleva el final del relato, dando como resultado la idea dentro del imaginario colectivo del carácter perpetuo e inmutable, ideal por tanto, de ese estado.

En lo que concierne a los límites de nuestro trabajo, el análisis de las historias contenidas en el corpus señala la increíble importancia que la unión de la pareja como “postal simbólica” (Illouz, 2009) tiene dentro del relato amoroso, corroborando así las presunciones vertidas con esta hipótesis.

Parafraseando el título de la obra de Eva Illouz (2009), “el consumo de la utopía romántica” tiene su desembocadura lógica en la unión de la pareja. Es cierto que no en todas las ocasiones esta unión es física ni que tiene un final feliz, como hemos podido apreciar en nuestro trabajo. Tampoco es necesario que esta unión quede sellada o reafirmada por instituciones sociales como el matrimonio. Sin embargo, la relevancia que posee la imagen de la pareja unida es fundamental así como lo es que esta imagen

final contenga algún tipo de contacto físico entre los personajes.

La definición del amor en un sentido moderno es sustentada en términos de libertad y completud de dos individuos incompletos (*cf.* Fromm, 2007; Illouz, 2009, 2012). Con el tipo de imágenes finales a las que nos hemos referido anteriormente y que son rastreables en el corpus de la muestra tal y como se ha señalado en el análisis, observamos cómo la existe una suspensión del estado naciente del amor y un asentamiento de dos de los términos fundamentales del amor: la intimidad y el compromiso (Sternberg, 2006). En este sentido, la lectura dada sobre el amor es que ese estado de unión y comunión del uno con el otro ha de ser la constante ya que esto verifica y acredita la libertad del sujeto moderno y el reconocimiento en las sociedades postmodernas. Lo que ocurre después no es interesante, de ahí que los relatos concluyan siempre con la unión de la pareja. La monotonía o los pequeños logros o desdichas del día a día sólo pueden ensombrecer la grandeza de la hazaña realizada al conquistar el amor. Con este interés de ensalzar la perpetuidad del amor ideal, los diferentes sistemas hegemónicos (el Capitalismo, el Estado, la Religión...) articulan numerosas estrategias para que el estado naciente del enamoramiento se mantenga. Desde los mercados se lanzan productos y servicios destinados a las parejas que prometen sensaciones únicas y la reproducción de más “postales simbólicas” (Illouz, 2009) que inmortalizarán el amor que la pareja tiene. El Estado premia el matrimonio (Herrera, 2010) como continuación lógica del enamoramiento, así como todo acto de exhibición pública del compromiso que no se limita ya al ámbito de la pareja sino de la pareja con la sociedad. Por su parte, la Religión reviste de una pureza mística la unión. “Lo que Dios ha unido que no lo separe el hombre” dicen en las películas, como un reforzamiento de que el amor es predestinación y magia y no compromiso y trabajo.

En términos discursivos, y teniendo en cuenta únicamente lo que el relato muestra por sí mismo, el análisis realizado con nuestro corpus de cómics seleccionados, confirma que existe una predilección por mostrar a la pareja unida al final de la historia. Este contacto, no tiene por qué ser sexual, sino que basta con que se ponga de manifiesto el alcance de una intimidad real o un compromiso futuro. Esto se puede lograr a través de la representación de la pareja unida bien sea abrazados, a punto de besarse, acariciándose o simplemente mirándose a los ojos. Esta misma forma representacional aparece en los momentos más climáticos de la narración lo que coadyuva, por un lado, al mantenimiento de la intensidad y la implicación del lector con el relato y por otro, a reforzar insistentemente la importancia que este tipo de momentos y emociones tienen en la concepción de nuestro ideal amoroso romántico. Además de estas cuestiones relacionadas con la imagen *per se*, se ha podido observar como el texto funciona en estas escenas como un mensaje dual, esto es, de repetición y fortalecimiento del mensaje de unión eterna que la pareja exhibe con sus abrazos y besos.

En la tercera de nuestras hipótesis particulares establecíamos la siguiente afirmación.

HP3

Los roles de género presentados en los *shōjo manga* refuerzan los valores patriarcales y androcentristas que sustentan el ideal del amor romántico mostrando una supremacía de los personajes masculinos frente a los femeninos.

Esta hipótesis ha quedado parcialmente validada ya que, si bien existe un predominio de la supremacía masculina en muchos ámbitos del relato amoroso dentro del *shōjo manga* también se detectan señales suficientes que nos hagan pensar en tácticas de resistencia.

Las relaciones de poder que aparecen en los relatos de ficción, unas veces evidentes y otras veces menos, no son suficientes como para establecer una causa directa del poder mismo. El funcionalismo estructural sugiere que la aparición de los usos y costumbres sociales no son posibles si éstos no son, en principio, buenos y deseables para la sociedad. Sin embargo, la investigadora Anna Jónasdóttir critica esta postura en su libro *El poder del amor. ¿Le importa el sexo a la Democracia?* (1993) cuando plantea que estos usos y ámbitos de poder no han de resultar buenos para la totalidad de la sociedad, sino que basta con que sean “más funcionales y deseables para unos grupos que para otros” (p. 39). La postura moderada de Jónasdóttir desvela que los ámbitos de poder fluctúan socialmente y que, desde la perspectiva feminista, no pueden ser asumidas todas las representaciones de hombres y mujeres como visiones miopes del sometimiento masculino al femenino sin más, sin despertar un ápice de crítica. De hecho, investigaciones aplicadas a ámbitos similares, como la propuesta por Janice Radway (1984) a la que nos hemos venido refiriendo, afirman que hasta el momento ningún estudio demuestra que las ficciones románticas influyan en la asunción de algunos roles de sometimiento en las vidas reales de las consumidoras. Al menos, apunta, hay que ser cautos ya que la construcción de la identidad social de género, además de ser un continuo (Butler, 2006) está influida por muchos más factores (Davis, 1994).

El patriarcado, como discurso hegemónico social que privilegia a los hombres frente a las mujeres, ha obliterado realidades femeninas que han tenido que ser reivindicadas y que deberán continuar reclamando su espacio de visibilidad. Pero no se puede establecer que toda manifestación narrativa de relatos amorosos donde se hace ostentación del patriarcado haga que las estructuras y valores sean asimiladas literalmente por las lectoras consumidoras de los mismos. Es decir, cabe cuestionarse, a falta por supuesto de profundizar en este tipo de investigaciones, el impacto *real* del consumo de este tipo de relatos y si se trata de incorporaciones significativas no mediadas por otros factores implícitos del sujeto. Tampoco, como sugiere Erich Fromm (2007, pp. 133-134), es posible sentenciar que todas las insatisfacciones amorosas encuentren su compensación en el consumo de narrativas amorosas. Ahora bien, lo que parece demostrado con nuestro análisis es que al menos, una parte fundamental

del consumo de relato amoroso tiene que ver con esa generación del deseo del amor duradero y del excitante origen del enamoramiento y que la visión de estos deseos se encuentra diseñada más para el público femenino que masculino. De este modo, definiendo un público o *target* específico, los relatos buscan adecuarse a aquellos gustos que parecen haber sido legitimados por la construcción social e histórica como más adecuados al perfil femenino que al masculino. Los anhelos y el afecto que vincula al lector con el relato amoroso son un vínculo fuerte y, según las estrategias discursivas que genere consolidarán aún más el vínculo o lo romperá, hecho que puede influir en la fantasía del sujeto a través de lo narrado.

Relacionado con la diferencia de género en el relato amoroso, un gran número de los *mangas* analizados mostraron aspectos de supremacía física y moral por parte de los personajes masculinos protagonistas. También señalaron, en otros varones protagonistas, grados de mezquindad que eran siempre condonados por el poder del amor y por la virtud de las chicas protagonistas. El riesgo mayor en esta estrategia no reside en si el hombre es más listo o más rápido, sino que se apuesta por un ideal femenino que debe *salvar* a su potencial pareja en un sentido emocional. Es decir, la figura femenina aparece como redentora del varón lo que puede desembocar en una asimilación de responsabilidades excesivas tanto en las relaciones de pareja como en el día a día de la mujer. Por tanto, la distinción problemática entre géneros deviene especialmente del mensaje de responsabilidad extrema con el que se sobrecarga a la mujer con respecto al hombre antes que mediante procesos de dominación y de violencia física.

Recordemos que esta hipótesis no podía ser ratificada por completo, también, porque así como el relato amoroso inserto en el *shōjo manga* propone ciertos ideales femeninos también proyecta imágenes e ideales hacia lo masculino. Esto supone que el modelo al que deben adscribirse los hombres obedece también a unas definiciones presupuestas por los discursos hegemónicos. En este sentido, por ejemplo, existe una reducción evidente de la capacidad afectiva y emotiva del varón que en algunas historias debe esperar a que la chica reconozca sus intenciones y sentimientos. De este modo, ambos géneros se encuentran atenazados ante unas respuestas esperadas, comprometiendo el ratio de respuestas posibles de unos y otros, limitando la supuesta libertad que el amor posmoderno ofrece a los individuos.

La última hipótesis particular que argumentaba nuestra propuesta asumía que:

HP4

El ritmo vertiginoso que adquiere la narración del *shōjo manga*, trabaja en favor de aumentar la capacidad cautivadora de este tipo de relato y realimenta los ideales de aparición súbita y el carácter fortuito y premonitorio del encuentro amoroso.

Tras el análisis del corpus analizado y su contraste con otras aportaciones teóricas

podemos considerar que esta hipótesis queda completamente ratificada.

Existe un determinismo material entre el ritmo de relato y el formato y medio en el que es puesto a disposición del público. La publicación de las historias analizadas en el corpus es realizada en primer término a través de revistas quincenales o mensuales donde conviven numerosos relatos (algunos de larga duración y publicados primeramente en esta manera episódica). La forma de consumo intenso y rápido del soporte revista en el que se incluyen las narraciones analizadas lleva consigo que el relato, para ser eficaz y *enganchar* a la audiencia, deba poseer un ritmo e intensidad elevados que permitan la alimentación constante del deseo del lector o lectora potencial.

La puesta en relación entre el modo de consumo del relato *shōjo manga* y el ideal del enamoramiento como forma metonímica de entender el amor en nuestras sociedades consolida el carácter inmediato, predestinado y premonitorio del amor. Es decir, la condición de que el conflicto amoroso y la unión de la pareja deban realizarse en un número finito de páginas, alimenta el modelo del amor a primera vista y repentinamente rápido e incluso, del descubrimiento súbito de los sentimientos amorosos de los personajes. A lo largo del análisis hemos podido observar cómo no pocas veces los protagonistas descubren incluso atónitos que están enamorados del otro a pesar de encarnar todo lo contrario a sus ideales. Esto refuerza lo que Erich Fromm señalaba como uno de los problemas fundamentales con respecto al amor contemporáneo, el hecho de que “la gente cree que *amar* es sencillo y lo difícil encontrar un objeto apropiado para amar –o para ser amado por él –.” (2007, p. 14).

Tras la revisión teórica y el análisis del caso estudiado, el del *shōjo manga*, se han puesto de manifiesto que existen representaciones hegemónicas que afianzan un determinado tipo de amor, así como se identifican y perpetúan determinadas conductas de los agentes implicados como adecuadas y deseables. Hemos observado que son especialmente apetecibles ciertos grados de timidez, celos e indefensión ante los sentimientos del otro, es decir, cierta vulnerabilidad ante la persona amada (*cf.* Fisher, 2004). De este modo, el sacrificio, la bondad o la sinceridad e incluso valores más negativos como la pasión desenfrenada hasta el punto de agredir, el robo inesperado de besos, las mentiras o las conductas infantiles e inmaduras, se vuelven deseables y apetitosos siempre y cuando queden justificados por nuestro constructo del ideal amoroso cercano a los conceptos del amor novelesco (De Rougemont, 2010) y el Amor-Dádiva (Lewis, 2005). A pesar de las diferencias geográficas y culturales que en un primer momento podría considerarse que tiene el cómic japonés para chicas, las claves universalistas del ideal romántico (*vid.* Fisher, 2004) demuestran que dicho ideal es identificado por muchas comunidades (siempre y cuando hayan tenido una evolución similar) a lo largo y ancho del planeta. Esto hace pensar que la validez de nuestro análisis podría alcanzar otros relatos en cómic ajenos al ámbito japonés y que igualmente serían identificados y compartidos por una comunidad lo suficientemente amplia.

6

DISCUSIÓN Y VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Valoración de resultados. Una visión crítica ante imagen del amor a través del *shōjo manga*.

Lo esencial es indefinible.
¿Cómo definir el color amarillo, el amor, la patria, el sabor a café?
¿Cómo definir a una persona que queremos?
No se puede.”

Jorge Luis Borges

La idea de que el amor se encuentra vinculado a las superestructuras de dominación externas y domésticas no es una idea nueva. Anna Jonasdóttir ya planteaba en *El poder del amor. ¿Le importa el sexo a la democracia?* (2008) no sólo ocurría en esferas sociales como en las jerarquías del trabajo (según el materialismo histórico de la teoría marxista) ni tampoco en las esferas familiares (según una visión *engelsiana*), más bien se producía en diferentes niveles en todos los ámbitos. Esto hace del amor y su relación con otras cuestiones vitales como el trabajo, el consumo, la biología, la identidad personal, etc., un fenómeno difícil de rastrear y de desarticular críticamente.

El trabajo llevado a cabo en esta tesis doctoral ha pretendido en todo caso mostrar un escenario crítico en el que deconstruir algunas de las fundamentaciones y mitificaciones en torno al amor a través del análisis de un caso específico como es el *shōjo manga*. Con esta premisa, y dentro del ámbito cultural en el que se enmarcan el tipo de estudios en Comunicación y Humanidades, consideramos que señalar las construcciones sociales convencionalizadas y asumidas como naturales supone ya una aportación relevante que colabora con el progreso social. El desvelamiento de las estrategias hegemónicas alrededor del amor romántico hace que los individuos puedan cuestionarse la veracidad de dichas construcciones y los objetivos e intereses parcialmente opacados por este halo de naturalidad y verdad que suele operar en la sombra y donde ciertos valores e instituciones aparecen reforzados. De hecho, muchas de las aportaciones dentro de los textos críticos postmodernos funcionan como dispositivos que discuten sobre realidades complejas, manteniendo vivos los conflictos potenciales que siguen surgiendo en el devenir histórico y social. Resulta ingenuo

pensar que, aunque muchos autores hayan señalado la construcción de ciertos valores e ideas en nuestra sociedad, que funcionan como herramientas de poder, como es el caso del amor, todo esté dicho y solucionado en estos ámbitos. En tanto que las prácticas asociadas al amor siguen vivas, los conflictos potenciales en torno a las mismas siguen activos.

Honestamente, consideramos que el análisis crítico encaminado a deconstruir las configuraciones de los distintos roles que existen en las narrativas de ficción puede colaborar a que el consumidor se enfrente ante esas construcciones de manera crítica y que desvele las estrategias hegemónicas subyacentes. Esto podrá favorecer la generación de un posicionamiento de resistencia ante aquellos aspectos coercitivos que, por otro lado, a ciertos grupos de poder no interesa que se muestren. Gracias al esfuerzo de muchísimas investigadoras e investigadores, se han podido rescatar figuras históricas femeninas en ámbitos como la ciencia, la medicina, las artes o la música. Y, también, gracias al esfuerzo de muchos académicos este trabajo continúa a día de hoy. La esfera de la cultura sigue siendo el mejor laboratorio de ensayo en el que tantear el estado de asentamiento de las estrategias hegemónicas y las posibilidades de resistencia que las tácticas individuales y colectivas pueden permitir. En este sentido, los espacios de cultura popular y masiva siguen siendo también, los mejores lugares donde observar las “políticas de la opresión del día a día, la resistencia y el compromiso²⁴⁸” (Galbraith, 2014, p. 25). Por eso, enfocar la mirada sobre un medio aparentemente olvidado, como es el cómic, puede ayudarnos a completar el entendimiento de parte de las problemáticas sociales a las que nos hemos referido. Al tratarse de medios populares y masivos, los temas sobre los pivotan los argumentos de estas historias presentan problemas cercanos a sus consumidores. Esta cercanía en los problemas tratados es, precisamente, la que hace que un lector se levante del sofá vaya a la tienda y compre un cómic determinado.

Este trabajo no se posiciona en contra del relato amoroso, ni de la forma específica contra el *shōjo manga* como producto de masas. Tampoco se censura ni se juzga la lectura de estos productos. De hecho, quisiéramos pensar que la revisión de este trabajo ha generado un interés con respecto al *manga* en general y al *shōjo manga* en particular más que sentenciarlo al ostracismo. Hemos intentado sostener en todo este proyecto la idea de que el problema no reside en las narraciones en sí, sino en el uso que se hace de las mismas que en numerosas ocasiones puede ser conflictivo. Como Eva Illouz ha acertado en señalar,

La cultura pone al alcance de las personas una serie de discursos que muchas veces se contradicen entre sí y que se emplean en distintos momentos y circunstancias para dar cuenta de diferentes aspectos de la experiencia amorosa. Dado que las prácticas culturales dependen del contexto, lo más provechoso sería concebirlas como una especie de manta confeccionada de repertorios culturales como retazos de diferentes formas, tamaños y

248 *everyday politics of oppression, resistance, and compromise* (t.d.a.)

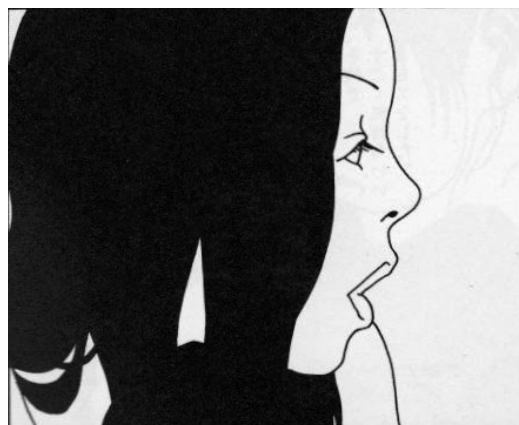
contenidos (2009, p. 38).

Como apunta Illouz, nuestro trabajo ha conseguido identificar los procesos hegemónicos que funcionan en la concepción actual del amor. La visualización de las características del enamoramiento en el argumento de los cómics analizados así como en la conceptualización previa desarrollada en el Marco Teórico, ha presentado la juventud, la novedad, el carácter súbito y predestinado del amor, el temor al rechazo, la intimidad, la pasión y el compromiso como pilares firmes que sustentan nuestro ideal amoroso. Estas construcciones —que han sido solidificadas a lo largo de años—, hemos comprobado que se ven reforzadas por estrategias de perpetuación que afectan al modo en que la utopía amorosa es presentada por el sistema social dominante y, posteriormente, consumida por el público generalista. Esta consecución de objetivos nos ha facilitado la observación de los complejos procesos de dominación de género que existen bajo la construcción del ideal amoroso. Aunque siendo prudentes en los resultados, muchas manifestaciones de los roles de género presentes en los relatos analizados preconizan la figura masculina frente a la femenina en el sentido que la chica debe ser la salvadora emocional del chico, más allá de los aspectos de superación física o intelectual que sólo aparecen en algunas historias.

De este modo, algunas de las estrategias que se muestran en los relatos son, por ejemplo, la revalorización de la chica cuando ha conseguido el amor del chico o la mejora de su autoestima porque el chico guapo y popular la elige para ser su pareja aún cuando ésta no ha sido consciente en ningún momento del cortejo llevado a cabo. En este sentido, podemos pensar que los personajes femeninos, de nuevo, deben quedar a la espera de que el varón reconozca su valía. Aunque esto ocurre en muchos relatos también aparecen otras propuestas en las que la chica es la que reconoce finalmente los sentimientos del chico o incluso, los suyos propios. Una lectura profunda de los roles de género presentados responde a esas contradicciones culturales de las que hablaba Illouz, ya que si bien se entiende que la chica sigue teniendo un rol pasivo (es elegida por el chico) las relaciones de poder van fluctuando a lo largo de la narración de muchos de los relatos analizados.

Finalmente, hemos comprobado la importancia que le discurso y las formas expresivas del lenguaje del cómic tienen dentro de la narración del *shōjo manga*. En el transcurso tanto teórico como analítico de nuestra tesis, hemos apreciado cómo tanto las morfologías como la gramática narrativa del *shōjo manga* se encuentran influenciadas y sustentadas en aspectos bioculturales de la percepción visual. La estrecha vinculación que existe entre lo natural y lo cultural (*nature* y *nurture*) en ciertas configuraciones visuales hace que mantengamos una relación afectiva e intensa con el relato. Esto es, el relato se vale de estas estrategias de activación innatas y las formula de acuerdo a una estructura y lenguaje específicos que llegan a sobrepasar los límites lingüísticos del análisis de textos señalando, en última instancia, que contenido y forma son cosubstanciales en el relato sentimental del *shōjo manga*.

6.2. Análisis crítico del procedimiento de investigación.



Kiriko Nananan ©

El cómic ha sido un medio que ha tenido que buscar incesantemente su espacio en los ámbitos de debate científico y académico. Nuestro trabajo de investigación se ha encaminado por varias vías, en parte, por la complejidad resultante al acotar el objeto de estudio cuando éste apenas tiene un recorrido vital en el mundo académico. Las aportaciones teóricas que hemos vertido dentro del apartado del “Marco Teórico y Estado de la Cuestión” de este trabajo de tesis doctoral han intentado sondear y recrear una cierta cartografía básica del desarrollo histórico del medio cómic atendiendo además a aquellos conceptos de vital importancia para poder comprender el amor dentro de este medio masivo obliterado por el espacio crítico académico. Enfrentarnos a este aislamiento y vacío ha hecho que en nuestro trabajo de investigación surgiera como necesaria una contextualización previa más extensa de lo que quizá otras propuestas pudieran necesitar. Al poco del arranque de este trabajo de investigación se constató que el vacío epistemológico del cómic dentro del ámbito de la educación superior, especialmente en lo referido a la constancia y estabilidad de las investigaciones existentes, haría necesaria una contextualización más extensa de lo habitual con el

objetivo de poder situar el trabajo adecuadamente al lector. Tomando una actitud autocrítica con respecto a esto, asumimos que este repaso a la historia y la situación académica del cómic, aunque necesaria, podría extender el texto al unirlo con la profundización de otros aspectos más específicos del trabajo.

De otro lado, aunque la bibliografía consultada es extensa, variada y altamente actualizada, es posible que existan títulos no incluidos que podrían enriquecer más nuestra propuesta y ampliar la visión asumida con respecto al objeto de estudio.

En la exposición hecha sobre el proceso de investigación en la metodología y el marco metodológico de nuestra investigación, reconocimos que la conformación del corpus analítico basado en *one shot* dejaba de lado otras manifestaciones de *shōjo* que podrían ofrecer lecturas diferentes respecto a los modelos amorosos ofrecidos. Entendemos que la visión analizada del amor representada en los *shōjo manga* con los que se ha trabajado ofrecen una visión determinada, la más estandarizada quizá, pero puede estar negando otras. Por ejemplo, aquellas manifestaciones de amor romántico que se presentan en obras *yaoi* o *josei* e incluso *mangas* más alternativos como los de Kiriko Nananan, pueden arrojar cierta luz sobre otros modelos amorosos posibles y de hecho, existentes en el medio. Con respecto a esto tenemos en cuenta dos puntos relevantes.

Primero, la recomendación de aumentar el análisis a otros *shōjo manga* de tomo único editados dentro de nuestras fronteras pero de la mano de otras editoriales como puede ser la colección *Un manga un romance* editada en Planeta-DeAgostini. La ampliación del número de relatos analizados corroboraría aún más las hipótesis planteadas en el marco de investigación de nuestra propuesta estipulando si los elementos identificados en nuestro trabajo son extensibles a otros de similares características.

La segunda consideración tiene que ver con los aspectos discursivos del medio del cómic. También comentado en el cuerpo de texto del análisis, somos conscientes de que atender a otras obras de larga duración supondrá ciertas diferencias significativas y relevantes en el estudio del amor dentro del *shōjo manga*. Con respecto a esto, podemos considerar que relatos conformados por un amplio número de volúmenes pero con personajes protagonistas fijos favorecerían, por ejemplo, una mayor minuciosidad en la evaluación de los roles de género presentados. De igual modo, permitiría profundizar más ampliamente en las posibilidades discursivas del *shōjo manga* al carecer del carácter episódico de nuestra muestra y por tanto, de la limitación de páginas que exige el formato de distribución de este tipo de historias. Con respecto a esto, por ejemplo, consideramos que un modelo útil para enfrentar este tipo de propuesta podría venir de la mano del texto recientemente publicado de Nobuko Anan, "*The Rose of Versailles: Women and Revolution in Girls' Manga and the Socialist Movement in Japan*" (2014) que equipara las representaciones femeninas de la obra de Riyoko Ikeda (especialmente la de su protagonista Oscar) con las respuestas sociales feministas actuales en Japón.

Con respecto a los aspectos metodológicos, consideramos que una combinación entre metodología cualitativa y cuantitativa podría ampliar la percepción de las constantes manifestadas en los relatos amorosos analizados. Como hemos sostenido durante todo el trabajo de investigación, la apreciación cualitativa permite detenernos más en la identificación de los conflictos que pueden surgir en la construcción compleja del amor en el cómic en tanto que representador del fenómeno en un sentido social. El empleo de una metodología cualitativa permite delimitar de forma más madura los problemas para, posteriormente, encararlos con posibles soluciones más eficaces. Porque, según esta perspectiva, identificar y delimitar una problemática o una cuestión relevante supone ya atisbar parte de su solución. Haber optado por una metodología cuantitativa que únicamente computara la repetición de mensajes y elementos discursivos en el relato hubiera reducido la visión de conjunto que hemos dado deliberadamente a nuestro trabajo. Aún así, consideramos que una revisión y ampliación cuantitativa de ciertos aspectos (como la reiteración de los ítems del proceso del enamoramiento o el uso de tipos de plano —macro, mono, micro y anafórico— en el discurso medial), podrían abrir nuevas consideraciones evaluativas tanto en lo referido al contenido como de forma en los relatos amorosos del *shōjo manga*.

6.3. Valoración de la aportación científica.



El cómic, el amor y el *manga*, situados dentro del ámbito de los Estudios Culturales y los Estudios Visuales poseen una importancia incipiente en nuestro país. Comienzan, así, a liberarse las ataduras que parecían limitar y *descalibrar* los trabajos que tomaban como punto de partida estos objetos de estudio. A pesar de este interés seminal aún queda mucho recorrido pendiente.

Nuestro trabajo ha buscado comenzar a cubrir ese hueco de conocimiento a través de una propuesta original que aúna tanto aspectos culturales, como el problema de género a través de la construcción del amor, con las formas específicas de representación de esos valores socialmente contruidos. Los resultados de nuestra investigación apenas han comenzado a dibujar parte de una problemática que puede sobredimensionarse en función del punto de vista epistemológico o metodológico que se asuma.

La principal aportación que nuestro trabajo ofrece es la de poder visibilizar algunas de las estrategias comerciales y discursivas que se ponen en juego en el medio del cómic para el reforzamiento de un tipo determinado de ideal amoroso.

Nuestro trabajo colabora a mantener vivos debates que, por pura salud social, son necesarios que se retomen de cuando en cuando. El hecho de asumir que el amor es una construcción puede escocer, porque puede suponer restar toda la magia e ilusión con la que se aspira a vivir en parte, porque se decide —individual y colectivamente— que así sea. Anular la magia del amor podría equipararse a ese mal del que el alumnado experto en cine se aqueja cuando deja de disfrutar del consumo de una película por el hecho de que conoce los entresijos de la producción y realización cinematográfica. Pero realmente, consideramos que el cuestionamiento de este tipo de *verdad construida* sólo trae consigo un mejor consumo del amor (igual que conocer el cine sólo trae más satisfacción en el consumo). Retomando la frase de Niko Tinbergen reproducida unas líneas más arriba, la desmitificación a través del conocimiento no elimina el placer sino que lo aumenta. No insensibiliza, sino que concientiza. La capacidad de señalar la construcción y mantenimiento de unos ideales sostenidos histórica y socialmente, sustentados tradicionalmente por ciertos valores patriarcales, hace que los sujetos participantes puedan actuar más libremente y examinar de manera más crítica las construcciones ofrecidas por los discursos hegemónicos.

Nuestro trabajo, ofrece herramientas suficientes como para poder articular una reflexión acerca del proceso de consumo y saber cuándo abandonarse a la ficción y admitir la permisibilidad de algunas transgresiones siempre y cuando se queden en la experiencia controlada del “como si”.

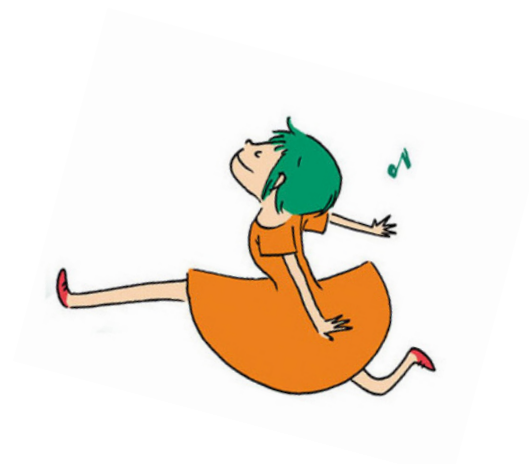
La ausencia de un número suficientemente significativo de ejemplos de cómics sentimentales actuales en el contexto español ha hecho que este trabajo se centre en el caso de estudio del *shōjo manga*. La increíble influencia global que la cultura japonesa y los ejemplos mediáticos nipones como son sus cómics, sus series de animación, su cinematografía o sus *gadgets* tienen en Occidente, hacen que el *manga* para chicas se presente como caso pertinente para hablar del ideal universalista del amor romántico dentro de nuestro contexto. Con respecto al ámbito específico del cómic japonés, nuestro trabajo colabora a difuminar los rígidos prejuicios que aparecen sobrevolando el medio historietístico nipón. Aunque muchas conductas o manifestaciones presentes en el *manga* puedan articularse como perversiones quizá no está de más girar la mirada y apreciar que estas *perversiones* no son tan distintas a las que Occidente tiene e implementa. No todo el cómic japonés busca sexo y violencia y las particularidades visuales de los géneros más conflictivos (como puede ser el *Lolicon*) necesitan estudiarse con una mirada limpia de prejuicios.

La bibliografía específicamente dedicada al cómic y al *shōjo manga* referida en nuestro trabajo de investigación presenta, como hemos sugerido unas líneas antes, una actualidad que señala el interés que el cómic y la construcción del amor vuelven a generar social y académicamente como objetos de estudio. Con respecto a estos dos puntos, consideramos que los resultados de nuestra investigación aumentan el corpus de conocimiento referente a los estudios centrados en el amor y las relaciones de género,

así como al mundo académico del estudio de las viñetas al hacer una aproximación novedosa que atiende, además de los habituales códigos lingüísticos del medio, a efectos de las imágenes más allá del paradigma de representación con el que se aborda el medio normalmente.

De la peculiar intersección de estos dos elementos con la lógica capitalista de consumo en los que aparece inscrita la narrativa amorosa del cómic, nuestro trabajo presenta evidencias claras de cómo a través del discurso narrativo se puede ofrecer un mantenimiento de ciertas estrategias vinculadas al materialismo. La lógica de la máquina deseante puesta al servicio del amor y el relato amoroso de cómic, introduce el deseo como un elemento crucial en la ecuación. En este aspecto, nuestra aportación sirve para comprender dinámicas de consumo y fomento del mismo atendiendo a las particularidades configurativas del relato. En un sentido práctico, estos resultados sirven tanto al espectador para refinar y especializar aún más sus modos de recepción del relato, tanto como al narrador de historias (autor individual, colectivo, marca o corporación editorial) a generar historias más complejas que busquen retar al espectador y renovar sus deseos de consumo en la narrativa propuesta.

6.4. *Tsuzuku...* Seguimiento y nuevas líneas de investigación.



Nos hemos permitido tomar el título de este epígrafe de un apartado del libro de Jennifer Prough, *Straight from the Heart. Gender, Intimacy and the Production of Shōjo Manga* (2011) para mostrar que el punto y final de esta tesis supone un punto y seguido en la andadura que el cómic japonés aún debe realizar dentro del ámbito académico español. El punto de vista teórico con el que este trabajo ha sido asumido lo convierte en lo que es y no en otra cosa. Es decir, la investigación resultante al final del proceso es causa del conjunto de elecciones que el sujeto investigador ha ido tomando en el devenir de su trabajo. Como es habitual, el inicio de una investigación siempre aparece como un vasto terreno por explorar donde las bifurcaciones y desvíos tientan —no pocas veces—, al transeúnte ocasional.

El objeto de estudio de este trabajo, el ideal del amor romántico basado en el epítome del enamoramiento inserto en el relato del cómic para chicas, ha sido abordado atendiendo a las múltiples facetas que lo conforman. Todas ellas caras de la forma poliédrica abordada abrían interesantes vías potenciales para la investigación. Si consideramos el hecho de que hemos consultado y articulado una argumentación

alrededor del cómic, el amor y la imagen comprenderemos que apenas hemos comenzado a rascar la superficie resultante de este cruce de elementos.

Sin lugar a dudas, una de las líneas abiertas que parecen más atractivas pero también se han señalado como una de las más complejas sería atender al grado de cristalización que los modelos amorosos referidos en este trabajo tienen en sus consumidores. La apertura de esta línea reclamaría una redefinición del protocolo de investigación y una adecuada metodología, si bien recordemos que, como señalaba Janice Radway, los resultados de estas propuestas tenderían a ser limitados pues no se puede medir exactamente el grado de incorporación de una creencia consumida en la ficción al día a día de las personas.

Conectado con lo anterior, resultaría interesante observar cómo se desarrollan las construcciones acerca del amor en discursos de géneros diferentes de *manga* como el *shōnen*, el *seinen*, el *josei* o incluso el *yaoi*, el *shōnen-ai* o el *bara* (éste último subgénero dedicado al amor homosexual destinado a público homosexual). Una propuesta de tipo comparativo entre los diferentes recursos empleados por cada uno de los géneros del *manga* podría mostrar diferencias o confluencias en cómo se muestra potencialmente el amor y las relaciones afectivas y sexuales a distintos públicos. ¿Se muestra el mismo ideal de amor-enamoramiento a los hombres heterosexuales que a las mujeres heterosexuales? ¿Es igual ese ideal del amor romántico entre hombres heterosexuales y hombres homosexuales? ¿Influye el género en el tipo de organización discursiva del relato?

Otra vía interesante al respecto abierta en el amplio devenir de esta investigación, consiste en observar qué modelos de amor son reproducidos por los lectores *manga* en sus producciones no oficiales a través del *fanfic* (ficción de fans) o el *fanart* (arte fan). A lo largo del trabajo hemos observado cómo el discurso del *shōjo manga* busca una fuerte implicación del lector hasta el punto que muchos de ellos acaban por producir sus propios relatos en circuitos no oficiales. Esta expresión y visión del consumidor a través del mundo ficcional en Internet, por ejemplo, nos ofrecería pistas sobre la reduplicación de creencias y valores asociados a la imagen normativa de las relaciones amorosas así como tácticas de resistencia a las mismas como sugieren los textos de Matt Hills *Fan Cultures* (2002) o la producción del profesor Henry Jenkins.

La investigación en torno al medio del cómic y en especial, el relacionado con el mundo del cómic japonés, es un fenómeno incipiente en los círculos académicos españoles. Numerosas antologías o breviarios de historia del cómic recogen aspectos más o menos esenciales del *manga*, pero no dejan de ser eso, un apartado más dentro de revisiones más amplias. Sin embargo, en otros entornos de investigación como Estados Unidos o el ámbito franco-belga, el trabajo crítico que rodea al medio del cómic japonés está adquiriendo cada vez más relevancia. El *shōjo manga* ha conquistado tanto a las lectoras de su país como al público extranjero y el valor que este tipo de productos se materializa en una relevancia académica suficiente, como hemos visto en las propuestas

de Jacqueline Berndt, Deborah Shamoan, Sharon Kinsella o Jennifer Prough.

Las riquezas expresivas y temáticas que el cómic femenino japonés ha ido desarrollando a lo largo de su existencia vital han demostrado que este medio no consiste únicamente en sencillas narraciones infantiles de niñas huérfanas o amores imposibles. El *shōjo manga*, como relato de las emociones y el amor, es un objeto de estudio complejo que atiende a diferentes cuestiones históricas, políticas, sociales y de mercado que aparecen reflejadas continuamente en estas narraciones destinadas en principio para chicas. Tal y como se ha podido apreciar en este trabajo de investigación, es en el ámbito anglosajón desde el que llegan la mayoría de las propuestas científicas en torno al *shōjo manga*. A principios del 2016 verá a la luz un monográfico específico sobre *shōjo manga* coordinado por la investigadora Masami Toku de la Chico University of California. El texto, titulado *International Perspectives on Shoujo and Shoujo Manga: The Influence of Girl Culture* compila interesantes enfoques locales y globales que reflexionan acerca del concepto del *shōjo* y la cultura de chicas a día de hoy, en la sociedad globalizada en la que vivimos. La propuesta coordinada por Toku combina investigación teórica con entrevistas a figuras destacadísimas dentro del mundo del *shōjo manga* como Mōto Hagio. A falta de una revisión más profunda del texto, lo que se pone de manifiesto en su publicación es la existencia de un interés crítico sobre la influencia que el *manga* en general y el *shōjo* en particular están teniendo tanto en el lenguaje del cómic como en otras formas de consumo cultural. En el texto introductorio de la obra a la que nos referimos, Masami Toku afirma por ejemplo, que existen similitudes en las formas de representación actuales de las que se valen niños y niñas de espacios culturales distintos como el estadounidense y el japonés. La propuesta de Toku, señala que debido al alcance que el *manga* ha venido teniendo en las últimas décadas, los jóvenes consumidores de esos medios han asimilado los modos de representar típicos del cómic japonés y los han incorporado en sus repertorios gráficos. Podemos pensar que la unión histórica que poseen Japón y Estados Unidos es la que provoca que el interés teórico de las manifestaciones culturales entre unos y otros no decaiga. Si la propuesta de Toku es acertada, un camino posible a seguir para esta investigación sería, precisamente, observar en qué grado las estructuras narrativas del *shōjo manga* así como su formulación visual y gráfica es adoptada en los circuitos creativos españoles.

Sin duda, otra vía de interés que se ha formulado a lo largo de este trabajo tiene que ver con el vacío que existe en el análisis de cómic amoroso actual dentro de nuestras fronteras. La industria historietística española está empezando a relanzarse gracias a esos productos distribuidos bajo la etiqueta de la novela gráfica. Aunque escasos, existen algunos relatos que tratan historias de amor (como la obra de Ana Oncina) o las relaciones de género que merecen especial interés en el campo de los Estudios Culturales. El valor que el cómic actual tiene como representador social está fuera de toda duda y continuar observando e investigando acerca de sus cruces con otros medios como el cine, la novela o la ficción televisiva resultan altamente estimulantes.

En este sentido, las propuestas transversales que conectan cine y *manga* como el texto de Deborah Shamoon “Films on Paper: Cinematic Narrative in Gekiga” (2011) o las lecturas convergentes entre cine oriental, narrativa gráfica y cultura japonesa del profesor de la Universidad Pompeu Fabra, Iván Pintor Iranzo²⁴⁹, ofrecen una vía de investigación interesante a la par que inexplorada en toda su magnitud. Los fenómenos transmediáticos que la cultura nipona tan fácilmente promueve han calado globalmente (*vid.* Martell, 2011) y presentan un campo fértil donde abordar temas tan esenciales como la identidad nacional y global, el empoderamiento ciudadano a través de las comunidades fan (*fandom*) o la adaptación y modificación de relatos transnacionalmente, como hace unos años ocurrió con la explosión del fenómeno del terror japonés.

Tan importante es saber encauzar una investigación como ser consciente de cuándo consumirla. Aunque con sus limitaciones, nuestro trabajo ha aspirado a presentar de manera crítica una deconstrucción y desarticulación de las estrategias discursivas del relato amoroso en uno de los medios más expedito dentro de las disciplinas de la comunicación: el medio del cómic. Específicamente centrado en el *shōjo manga*, hemos descubierto en el trayecto la potencialidad subyacente que el estudio del cómic y del *manga* puede tener dentro de nuestra actual sociedad postmoderna.

Ahora, quizá, sólo queda seguir caminando.

249 En junio de 2015 se pudo asistir a la ponencia del Dr. Iván Pintor titulada “Del manga al anime: apocalipsis y supervivientes” donde conectaba de manera brillante las relaciones entre tradición pictórica japonesa, *manga* y cine japonés a través de los temas recurrentes y de sus sustancias expresivas.

7

APLICACIONES



Scott McCloud ©

Una de las cuestiones más complicadas para un investigador es responder a la aplicación real que su trabajo puede tener, sobre todo cuando éste es eminentemente cualitativo y enmarcado en el ámbito de los estudios culturales. ¿Qué utilidad podría tener una investigación dedicada al cómic romántico para el mundo de hoy? ¿Nos dice algo útil con respecto a sociedad o los propios medios? Juan Antonio Ramírez ya apuntó en su texto *El "comic" femenino en España. Arte sub y anulación* (1975), si se debía interpretar que el cómic femenino de la época de postguerra había reflejado un determinado contexto o, si por el contrario, lo había creado. El mismo Ramírez afirma que "la pregunta carece de sentido o que la respuesta es ecléctica. Al reflejar y mitificar una situación ha contribuido a reforzarla" (1975, p. 235). Aunque nuestra propuesta dista mucho de dar las respuestas exactas que el trabajo de Ramírez daba, sí que se alinea en las conclusiones que el investigador ofrecía. El papel que juega el amor inscrito en el *shōjo manga* apenas ha comenzado a dibujarse con los resultados de nuestro trabajo pero desde luego mantiene y reafirma muchos de los ideales tradicionalmente asociados al amor (a pesar de que son 40 años los que separan el trabajo de Ramírez del nuestro).

Sin embargo consideramos, a la luz de los resultados, que esta tesis doctoral puede ser funcional en distintos ámbitos tanto teóricos como prácticos.

Dentro del ámbito académico y teórico, nuestro trabajo reclama, de nuevo, un espacio para el cómic dentro de los debates críticos. En nuestro caso, este debate se circunscribe al ámbito de la comunicación, desde donde lo hemos situado como un objeto válido para el estudio. En este sentido, este trabajo amplía el corpus académico generado con respecto al cómic, incluyendo una mirada determinada a la historieta romántica así como al *shōjo manga* en particular. Las vías abiertas por este trabajo de investigación pueden ser retomadas por otros investigadores así como por alumnado o futuros investigadores, ofreciendo una bibliografía específica y de rigor sobre *shōjo manga*.

Desde el mundo de la creación de cómics, este trabajo puede ayudar al potencial creador a conocer un lenguaje rico y diverso como es el del *shōjo manga* y aplicarlo a sus obras generando así nuevas fórmulas visuales seguramente muy interesantes. Además de estas aspiraciones estrictamente limitadas al cómic, encontramos en nuestra propuesta posibles aplicaciones en ámbitos ajenos al mundo de la historieta que consideramos pueden ayudar a abrir vías para el tratamiento de temas transversales no contemplados en nuestro trabajo.

Los resultados obtenidos en esta tesis doctoral pueden ser utilizados en un sentido pedagógico como ejemplificaciones del modo en que se construyen los roles de género dentro de las relaciones amorosas y qué cualidades son vistas como femeninas o masculinas, aceptables o inaceptables en estas prácticas. El cómic de temática amorosa puede colaborar en la educación al enfrentar en un espacio crítico y de debate la identificación de prácticas de dominación de géneros dentro del constructo amoroso así como ideales hegemónicos impuestos como el matrimonio o la maternidad. El corpus de análisis seleccionado, puede atraer a una audiencia adolescente y juvenil con la que a muchos docentes les puede ser complicado trabajar. Los *manga* pueden servir como vínculo de conexión con este tipo de estudiante y ayudar a tratar temas más allá de las diferencias de género como son la Historia, las relaciones entre Occidente y Oriente, el consumo y el capitalismo e incluso, y alejándonos quizá del eje fundamental de nuestra propuesta, ayudar a tratar temas tan complejos como la propiedad intelectual o los derechos de autor a través del análisis de los sitios web de *scanlation* o la ficción de fans. El empleo pedagógico del cómic, no obstante, no es algo nuevo. Investigadores como Daniel Barbieri (1992) o Carlos Angoloti (1990) han señalado sus más que evidentes virtudes dentro de espacios educativos. Sin embargo, el empleo del *manga* es menos frecuente y creemos que gracias a sus particularidades y riquezas temáticas, visuales y lingüísticas se puede prestar a interpretaciones más novedosas.

Desde el ámbito anglosajón se perfila una especialidad dentro de los Estudios Culturales denominado *Girls Studies* (estudios sobre chicas). En este espacio, se analizan normalmente las formas de consumo de las jóvenes a través de los medios masivos.

Los cómics japoneses para chicas que se han analizado se dirigen esencialmente a un público juvenil. Esto supone que los hallazgos obtenidos podrían ser útiles como base para valorar la forma de consumo del *shōjo manga* entre las jóvenes españolas o las comunidades fan alrededor del mundo. En este sentido, nuestro trabajo tiene también una aplicación social. Por un lado, favorece la visibilidad de contrucciones normativas que, una vez identificadas pueden ser contra-atacadas. Con esto, nos referimos a que el trabajo puede ofrecer herramientas suficientes como para cuestionar los mensajes lanzados sin que ello menoscabe el disfrute en el consumo del producto.

Este trabajo de tesis doctoral ha adoptado una perspectiva de género con lo que también puede resultar útil a las investigadoras e investigadores cuyos intereses se encuentren en sintonía con la crítica feminista. Si bien hemos visto que el trabajo con respecto a la historieta sentimental y romántica española comienza a tener un interés relativo, consideramos que nuestro trabajo puede colaborar a reavivar dicho interés. La tesis entre manos, vuelve a impulsar la colocación de las narraciones amorosas en un escenario actual donde los papeles tradicionales de hombre y mujer y de la pareja, aparecen con mayor complejidad. En este sentido, el modelo analítico acerca de las claves del enamoramiento se presenta como válido para la observación de estas mismas manifestaciones en otros medios.

Dentro del ámbito de los Estudios Visuales, disciplina derivada de los Estudios Culturales y que se caracteriza por centrarse en la investigación interdisciplinar sobre la visualidad, la imagen y los usos que hacemos de las mismas en nuestra vida, nuestro trabajo colabora de manera activa a cuestionar el giro lingüístico y la interpretación única en clave semiótica de la imagen en el cómic. Esto es, la puesta en relación de las imágenes utilizadas en el *shōjo manga* con las teorías biologicistas de la percepción de la imagen legitiman que ciertas configuraciones visuales desbordan el paradigma lingüístico de interpretación. Con la comprobación llevada a cabo en el último punto de nuestro análisis, nos sumamos a la afirmación que V. S. Ramachandran ya formulaba acerca de la utilidad de sus leyes para que el artista o el diseñador puedan generar imágenes más eficientes, embaucadoras y atrayentes, algo claramente conquistado por la imagen en el *manga*.

8

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DOCUMENTALES

- Abril, G. (2007). *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira*. Madrid: Síntesis.
- Ackerman, D. (2000). *Una historia natural del amor*. Madrid: Anagrama.
- Agamben, G. (2001). *Estancias. La palabra y el fantasma en la cultura occidental*. Valencia: Pretextos.
- Alary, V. (ed.). (2002). *Historietas, cómics y tebeos españoles*. Toulouse (Francia): Preses Universitaires du Mirail.
- Alberoni, F. (1972). *Enamoramiento y amor*. Barcelona: Gedisa.
- Alfaya, E., y Villaverde, M. (2009). Sexismo y misoginia en el arte moderno y contemporáneo: obras y artistas. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 21, 109-124. Recuperado de http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N21/ALFAYA_VILLAVERDE.pdf
- Almazán, V. (2012). Relaciones artísticas hispano-japonesas en el Siglo de Oro. En M. Zamora, *Japón y España: acercamientos y desencuentros (siglos XVI y XVII)*. (pp. 29-46). Madrid: Satori.
- Alonso, A. J., De La Maya, R. y Cortés, A. (2002). *Las dimensiones social y política del cómic*. Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga (CEDMA).
- Alonso Valero, E. (2012). Corín Tellado y la novela rosa. *OGIGA. Revista Electrónica De Estudios Hispánicos*, 12, 33-44. Recuperado de http://www.ogigia.es/OGIGIA12_files/ALONSO.pdf
- Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *Arbor*, 187 (Extra_2). 9-14.
— (2001). *La España del Tebeo*. Madrid: Espasa Calpe.
- Altés, E., & Gallego, J. (2012). Estereotipos y roles de género en los medios de comunicación. En P. López Díez (ed.), *Manual de información en género* (pp. 37-68). Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Alves, P. (2014). Pragmática del espectador en narrativas fílmicas. En L. A. Alves, F. García y P. Alves (coords.). *Aprender del cine: narrativa y didáctica* (pp. 69-110) Madrid: Icono14.

Amelang, J. y Nash, M. (coords.) (1990). *Historia y género: Las mujeres en la Europa moderna y contemporánea*. Valencia: Alfons el Magnànim.

Ang, I. y Hermes, J. (1991). Gender and/in Media Consumption. En J. Curran y M. Gurevitch (ed.). *Mass Media and Society*. (pp. 307-328). Londres: Edward Arnold.

Angoloti, C. (1990). *Cómics, títeres y teatro de sombras: tres formas plásticas de contar historias*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Apple, M. (1986). *Ideología y Currículo*. Madrid: Akal.

Ardèvol, E. y Muntañola, N. (coords.). (2004). *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: editorial UOC.

Aristóteles. (1996). *Poética*. Barcelona: Bosch. [trad. José Alsina Clota].

Bal, M. (1990). *Teoría de la Narrativa. (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra.

Ballesteros, A. y Duée, C. (coord.) (2000). *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha (col. Estudios).

Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Barthes, R. (2002). *Fragmentos de un discurso amoroso*. Madrid: sXXI.

— (2002b). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.

— (2009). *Mitologías*. Madrid: sXXI

Baudrillard, J. (2000). *Las estrategias fatales*. Madrid: Anagrama.

Benjamin, W. (1978). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (1935-36). En W. Benjamin, *Discursos Ininterrumpidos I* (pp. 18-53). Madrid: Taurus.

Berger, J. (2012). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

Berger, P. L. y Luckmann, T. (1972). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Bernabé, M. (2015). Estadísticas manga 2014. www.mangaland.com. Recuperado de <http://www.mangaland.es/?s=lanzamientos+comic+asiatico+2014>

- Berndt, J. (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- (2008a). Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity. En M. W. MacWilliams (ed). *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime* (pp. 295-310). Armonk (Nueva York): Sharpe.
- (2009) Manga and 'Manga': Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga. En A. Jablonski, S. Meyer y K. Morita (eds.). *Civilitation of Evolution, Metamorphoses in Japan 1900-2000* (pp. 210-222). Cracovia (Polonia): Manggha/Museum of Japanese Art and Technology.
- Bigsby, C. W. E. (1982). *Examen de la cultura popular*. México: Fondo de Cultura Económico.
- Blanco, T. (2013). L'image de la femme dans les *cómics femeninos* des années 1960-1970 en Espagne: conflit identitaire ou schizophrénie de genre. *Comicalités* [en línea]. *Histoire et géographie graphiques*, 12. Recuperado de <http://comicalites.revues.org/1569> ; DOI : 10.4000/comicalites.1569
- Blázquez, N. y Flores, J. (ed) (2005). *Ciencia, tecnología y género en Iberoamérica*, México: Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades/Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bolufer, M. (2008). «Hombres de bien»: modelos de masculinidad y expectativas femeninas, entre la ficción y la realidad. *Cuadernos de Ilustración y Romanticismo*, 15. 7-31.
- Bornay, E. (2005). *Las hijas de Lilith*. Madrid: Cátedra.
- (2010). *La cabellera femenina. Un diálogo entre poesía y pintura*. Madrid: Cátedra.
- Bourdieu, P. (2006). *La Distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- (2000a). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- (2000b). *Intelectuales, política y poder*. Buenos Aires: Eudeba.
- Brenner, R. (2007). *Undestanding Manga and Anime*. Estados Unidos: Libraries Unlimited.
- Brown, J. (2010). 1000 Years of Pretty Boys. *The hooded utilitarian. A pundit in very panopticon*. Recuperado de <http://www.hoodedutilitarian.com/2010/08/1000-years-of-pretty-boys/#1>

Bruner, J. (1986). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa.

Butler, J. (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*, Barcelona: Paidós.

Cabral, M. (Coord.) (2009). Como la que más. *Interdicciones. Escrituras de la intersexualidad en castellano*. Córdoba (Argentina): Anarrés Editorial. Recuperado de www.mulabi.org/Interdicciones2.pdf

Caro, A. (2010). El consumo como rito y la emergencia de una nueva sociabilidad. *Ariel*, 4. 56-64. Recuperado de <https://arielenlinea.files.wordpress.com/2010/07/10rito.pdf>

Carr, N. (2011). *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus.

Carroll, N. (2002). *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: La Balsa de Medusa/Antonio Machado Libros.

— (1999). Film, Emotion, and Genre. En C. Plantinga y G. M. Smith (eds.). *Passionate Views. Film, Cognition and Emotion* (pp. 21-47). Baltimore: The John Hopkins University Press.

Casacuberta, D. (2000). *¿Qué es una emoción?* Crítica. Barcelona.

Castañares, W. (2007). Cultura visual y crisis de la experiencia. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 12. 29-48.

Castoriadis, C. (1997). *Figuras de lo pensable*. Valencia: Frónesis/Cátedra València.

Casetti, F. y di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Castillo, J. (2004). Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic. *El profesional de la información*, 13 (4). 248-271.

Chatman, S. (2013). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.

Chinn, M. (2009). *Curso de novela gráfica: guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos...* Barcelona: Gustavo Gili.

Choisy, F-T; L'Héritier, M-J y Perrault, C. (2004) *The Story of the Marquise-Marquis de Banneville*. Nueva York: MLA Texts and Translations.

Chute, H. L. (2010). *Graphic Women. Life Narrative and Contemporary Comics*. Nueva York: Columbia University Press.

Ciplijauskaitė, B. (1994). *La novela femenina contemporánea (1970-1985). Hacia una tipología de la narración en primera persona*. Barcelona: Anthopos.

Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and cognition of Sequential Images*. Nueva York: Bloomsbury.

Colaizzi, G. (ed.). (1995). *Feminismo y teoría fílmica*. Valencia: Ediciones Episteme.

Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics*, Barcelona: Gustavo Gili.

Cortijo, A. (2011). Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta 'cómic femenino'. *Arbor. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 187 (2Extra). 221-238.

Cuesta, U. (2000). *Psicología social de la comunicación*. Madrid: Cátedra.

Cuesta, U. y Menéndez, T. (2006). La percepción del personaje y su construcción psicológica. En F. García. (coord.). *Narrativa audiovisual* (pp. 49-68). M a d r i d : Laberinto

Cuevas, E. (2001). Focalización en los relatos audiovisuales. *Trípodos*, 11. 123-136. Recuperado de <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/4366/1/Focalizaci%C3%B3n%20-Tr%C3%ADpodos.pdf>

Curran, J., Morley, D. y Walkerdine, V. (comps.) (1998). *Estudios culturales y comunicación: análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el postmodernismo*. Barcelona: Paidós.

Currie, G. (1999). Narrative Desire. En C. Plantinga y G. M. Smith (eds.). *Passionate Views. Film, Cognition and Emotion* (pp. 183-199). Baltimore: The John Hopkins University Press.

Damasio, A. (2006). *El error de Descartes*. Barcelona: Crítica (Biblioteca de Bolsillo)

Davies, B. (1994). *Sapos y culebras y Cuentos feministas. Los niños de preescolar y el género*. Madrid: Cátedra.

Dejean, J. (2004). Introduction. En F-T. Choisy, M-J. L'Héritier y C. Perrault. *The Story of the Marquise-Marquis de Banneville* (pp. vii-xxvi). Nueva York: MLA Texts and Translations.

— (1997). *Ancients against Moderns. Culture Wars and the Making of a Fin de Siècle*. Chicago: The University of Chicago Press.

— (1991) *Tender Geographies. Women and the Origins of the Novel in France*. Nueva York: Columbia University Press.

De Certeau, M. (1997). *Practice of Everyday life*. Los Angeles: University of California Press.

De Kerchove, D. (1999). *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.

De Rougemont, D. (2010). *El amor y Occidente*. Barcelona: Kairós.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1998). *El Antiedipo. Capitalismo y Esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, G. (2006). *Deseo y placer*. Córdoba (Argentina): Alción Editora.

Delgado, J. M. y Gutiérrez, J. (1999). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Síntesis.

Descartes, R. (2005). *Las pasiones del alma*. Madrid: Edaf.

Díez, M. A. (2005). La imagen de la mujer en el cómic. En N. Blázquez y J. Flores, (eds.). *Ciencia, tecnología y género en Iberoamérica* (pp. 429-456). México: Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades/Universidad Nacional Autónoma de México.

Dopico, P. (2010). El cómic español como tema de investigación universitaria. En J. Díaz y C. Reyero. (eds.). *La historia del arte y sus enemigos: estudios sobre Juan Antonio Ramírez* (pp. 25-46). Ciudad Real: Universidad Castilla-La Mancha.

Douglas, S. J. (1995). *Where the girls are. Growing up Female with the Mass Media*, Nueva York: Three Rivers Press.

Eco, U. (2004). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Debolsillo.

Esteban, M. L. y Távora, A. (2008). El amor romántico y la subordinación social de las mujeres: revisiones y propuestas. *Anuario de Psicología*, 39 (1). 59-73.

Eisner, W. (1996). *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona: Norma editorial.

Fernández, J., Lasso de la Vega, C. y Pineda, A. (coords.) (2001). *Comic, comunicación, cultura*, Sevilla: Diputación de Sevilla. Universidad de Sevilla.

Feyerabend, P. (1986). *Tratado contra el método*. Madrid: Tecnos.

Fisher, H. E. (2007) *Anatomía del amor. Historia natural de la monogamia, el adulterio y el divorcio*. Barcelona: Anagrama.

— (2004). *¿Por qué amamos? Naturaleza y química del amor romántico*. Madrid: Taurus.

— (1987) *El contrato sexual. La evolución de la conducta humana*. Barcelona: Biblioteca Científica Salvat.

Foster, H. (2001). *El Retorno de lo Real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.

Foucault, M. (2002). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Freedberg, D. (1989). *El poder de las imágenes*. Madrid: Cátedra.

Fresnault-Dereulle, P. (1972). Lo verbal en las historietas. En VV.AA *Comunicaciones* (pp. 182-204). Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.

Fresnault-Dereulle, P. y Samson, J. (dir.) (2007). Overture. En *Poétiques de la bande dessinée. MEI «Méditation & Information»*. *Revue internationale de communication*, 26. París: L'Harmattan. 1-5.

Friedman, B. (1974). *La mística de la feminidad*. Madrid: Ediciones Júcar.

Fromm, E. (2007). *El arte de amar*. Barcelona: Paidós.

Fukushima, N. (2014). Las expresiones de rol -un estudio contrastivo entre el español y el japonés-. En O. Carbonell (ed.) *Presencias japonesas. La interacción con Occidente en la literatura y las otras artes* (pp. 35-44). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca

- Fusanosuke, N. (2003). Japanese Manga: Its Expression and Popularity. *ABD*, 34 (1). 3-5.
- Gagné, M. (ed.) (2012). *Young Romance. The Best of Simon & Kirby's Romance Comics*. Washington: Fantagraphics Books.
- Galbraith, P. W. (2014). *The Moé Manifesto. An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. North Clarendon (Estados Unidos): Tuttle.
- Gallese, V. (2010). Seeing Art... beyond vision. En E. Agudio, e I. Franke. (eds.) *Seeing with eyes closed*. (pp. 62-65). Berlín: The Association of Neuroesthetics.
- García, E.; Sánchez, S.; Marcos, M. y Urrero, G. (2006). *La cultura de la imagen*. Madrid: Fragua.
- García, E. y Urrero, G. (2008). Historia del comic franco-belga. *The Cult*. Recuperado de <http://www.thecult.es/Comic/historia-del-c-franco-belga.html>
- García, F. (coord.) (2006). *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y radiofónica*. Madrid: Laberinto.
- García, F. y Rajas, M. (2011a). *Narrativas audiovisuales: el relato*. Madrid: Icono14.
- (2011b). *Narrativas audiovisuales: los discursos*. Madrid: Icono14.
- García, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- García Sánchez, S. (2000). *Sinfonía Gráfica. Narraciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Glénat.
- Gasca, L. (1969). *Los comics en España*. Barcelona: Lumen.
- Gasca, L. y Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: du Seuil.
- Giddens, A. (1998). *La transformación de la intimidad: sexualidad, amor y erotismo en las sociedades modernas*. Madrid: Cátedra.
- Gil, E. (2000). *Medias miradas: un análisis cultural de la imagen femenina*. Barcelona: Anagrama.

Gombrich, E. H. (1981). Image and Code: Scope and limits of conventionalism in pictorial representation. En W. Steiner (coord.). *Image and Code: Scope and Limits of Conventionalism in Pictorial Representation* (pp. 11-42). Michigan: Michigan Studies in the Humanities, 2.

— (1998a). *Arte e Ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Debate.

— (1998b). *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Madrid: Debate.

Gómez, P. (2011). La narración con imágenes y las unidades discursivas. En F. García y M. Rajas. (coords.). *Narrativas audiovisuales: el relato* (pp. 79-104). Madrid: Icono14 Editorial

Gómez, D. (2013). Tebeo, cómic y novela gráfica. La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic español (Tesis Doctoral). Universidad Ramón Llull.

Goy-Yamamoto, A. M. (2004). Japanese youth consumption: A cultural and a social (r) evolution crossing borders. *Asia Europe Journal*, 2. 271-282. DOI: 10.1007/s10308-004-0094-8

Gramsci, A. (1981). *La alternativa pedagógica*. Barcelona: Editorial Fontana.

Graves, R. (2004). *Los mitos griegos*. Barcelona: Círculo de lectores.

Gravett, P. (2004). *Manga. La Era de un Nuevo Cómic*. Madrid: H Kliczkowski-Onlybook.

Grodal, T. (2009). *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture and Film*. Nueva York: Oxford University Press.

— (2007). Pain, Sadness, Aggression, and Joy: An Evolutionary Approach to Film Emotions. *Projections*, 1 (1). 91-107. doi: 10.3167/proj.2007.010107.

— (2004). Love and Desire in the Cinema. *Cinema Journal*, 43 (2). 26-46.

Groensteen, T. (2007). *The System of comics*. Mississippi: The University Press of Mississippi.

— (2000). Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?. En A. Christiansen y H-C. Magnuseen (eds.). *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comic* (pp. 29-41). Copenague: Museum Tusculanum Press/University of Chopenhagen.

Gubern, R. (2000). *El eros electrónico*. Madrid: Taurus.

- Gubern, R. y Gasca, L. (1972). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- Hall, E. T. (2003). *La dimensión oculta*. Madrid: Siglo XXI.
- Hall, S. (1997). *Representation. Cultural representations & Signifying practices*. Londres: Sage/Open University.
- Hall, S. y Du Gay, P. (comps.) (2003). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Hane, M. (2006). *Breve historia de Japón*. Madrid: Alianza editorial.
- Haraway, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Harvey, R. C. (2009). How Comics to Be: Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts. En J. Heer y K. Worcester. *A Comics Studies Reader* (pp. 25-45). Jackson: University Press of Mississippi.
- Hatfield, C. (2009). An Art of Tensions. En J. Heer y K. Worcester. *A Comics Studie Reader* (pp. 132-148). Jackson: University Press of Mississippi.
- Herrera, C. (2010). *La construcción sociocultural del amor romántico*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Hess, E. H. (1965). Attitude and pupil size. *Scientific American*, 212 (4). 46-54. Doi: <http://dx.doi.org/10.1038/scientificamerican0465-46>
- Hjemslev, L. (1980). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Londres: Routledge.
- Illouz, E. (2012). ¿Por qué duele el amor? Una explicación sociológica. Madrid: Katz.
— (2009). *El consumo de la utopía amorosa. El amor y las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Katz.
- Iwabuchi, K. (ed.) (2004). *Feeling Asian Modernities. Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

Izquierdo, A. (2005). Prólogo. En R. Descartes, *Las pasiones del alma* (pp. 21-44). Madrid: Edaf.

Jiménez, R. (2011). Pequeños defectos que debemos corregir: aprendiendo a ser mujer en la historieta sentimental de los años cincuenta y sesenta. *Arbor. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 187 (2Extra). 159-168. Doi: 10.3989/arbor.2011.2extran2116

Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Nueva York: Routledge.

— (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión* Barcelona: Paidós.

— (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

— (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

— (2015). In defense of Moe: An Interview with Patrick W. Galbraith. Part One. *Confessions of an Aca-fan. The Official Web-blog of Henry Jenkins*. Recuperado de <http://henryjenkins.org/2015/01/in-defense-of-moe-an-interview-with-patrick-w-galbraith-part-one.html>

Jónasdóttir, A. (1993). *El poder del amor. ¿Le importa el sexo a la Democracia?* Madrid: Cátedra.

Kinsella, S. (1995). Cuties in Japan. En L. Skov & B. Morean (eds.). *Women, Media and Consumption in Japan*. (pp. 220-254). Nueva York: Routledge.

— (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur *Manga* Movement. *Journal of Japanese Studies*, (24) 2. 289-316.

— (2000). *Adult Manga. Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Londres: Routledge Curzon.

— (2006). Female Revolt in Male Cultural Imagination in Contemporary Japan. En *The Fourth Chino Kaori Memorial 'New Vision' Lecture*, Octubre. Londres. Recuperado de <http://www.kinsellaresearch.com/new/Female%20revolt%20in%20male%20cultural%20imagination%20in%20contemporary%20Japan.pdf>

Kukkonen, K. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*, Chichester: Wiley Blackwell

Kunzle, D. (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825 (History of the Comic Strip, Volume 1)*. California: The University of California Press.

Labio, C. (2011). What's in a Name? The Academic Study of Comics and the 'Graphic Novel'. *Cinema Journal*, 50 (3). 123-126. Doi: 10.1353/cj.2011.0033

Lafayette, Mdme. (2000). *La princesa de Clèves*. Buenos Aires: El Aleph.

Lara, A. (1968). *El apasionante mundo del tebeo*. Madrid: Cuadernos para el diálogo.

— (1996). Los tebeos en la Guerra Civil. En A. Lara y A. Arias (eds.). *Tebeos: Los primeros 100 años* (pp. 30-31) Madrid: Biblioteca Nacional/Anaya.

Lefèvre, P. (2000). The Importance of Being 'Published'. A Comparative Study of Different Comics Formats. En A. Christiansen y H-C. Margnusen (eds.) *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (pp. 91-106) Copenague (Dinamarca): Museum Tusculanum Press/University of Copenhagen.

— (2013). La importancia de ser publicado. En J. M. Trabado (comp.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 83-102). Madrid: Arco Libros.

— (2009). The Construction of Space in Comics. En J. Heet y K. Worcester (eds.). *A Comics Studies Reader* (pp. 157-162). Jackson (EE.UU): University Press of Mississippi.

Lewis, C. S. (2005). *Los cuatro amores*. Madrid: Rialp.

Lizar, J. (1976). *El cómic erótico. Historia del cómic femenino y erótico*. Madrid: Tropos.

López, I. (2011) *Entusiasmo y a-patía de la experiencia sublime. La construcción de la categoría estética de lo sublime como estrategia ilustrada de distinción*. (Tesis Doctoral). Universidad de Granada.

López, P. (2004). La mujer, las mujeres y el sujeto del feminismo en los medios de comunicación. En P. López (ed.) *Manual de información en género*. (pp. 109- 139) Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE.

Lotman, Y. M. (1978). *Estructura del texto artístico*. Madrid: Istmo.

Lyotard, J-F. (1991). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Buenos Aires: Ediciones de Minuit.

MacWilliams, M. W. (2008). *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Armonk (Nueva York): Sharpe.

Madrid i Morales, D. y Martínez, G. (2011). La *Ola Nipona*: consumo de cultura popular japonesa en España. En San Ginés Aguilar, Pedro (Ed.): *Cruces de Miradas, Relaciones e Intercambios*. (pp. 49-61). Editorial Universidad de Granada: Granada.

- Manovich, L. (2009). The Practice of Every (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production? *Critical Inquiry*, 35. (2). 319-331.
- Martell, F. (2011). *Cultura "mainstream": cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid: Taurus.
- Martín, A. (1978). *Historia del comic español: 1875-1939*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Martín-Gaite, C. (1987). *Usos amorosos de la postguerra española*. Barcelona: Anagrama.
- Martínez, D. P. (ed.). (1998). *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Martínez, J. (2005). *El desaliento del guerrero: representaciones de la masculinidad en el arte de las décadas de los 80 y 90*. Murcia: Cendeac.
- Mateos, S. (2013). Construcción de la feminidad normativa y sujeto político. En *Investigaciones Feministas*, 4. 297-321.
- Mazur, D. y Danner, A. (2014). *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy*, Barcelona: Blume.
- McCarthy, H. (2014). *A Brief History of Manga*. Sussex: Ilex
- (2009). And Tezuka created moe... *Helen McCarthy: A Face Made for Radio*. Recuperado de <https://helenmccarthy.wordpress.com/2009/07/24/and-tezuka-created-moe/>
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- (2012). *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Mead, M. (1982). *Sexo y temperamento en las sociedades primitivas*. Barcelona: Paidós.
- Medina, G. (2010). *Chicas de cómic*. Barcelona: Glénat.
- Metz, C. (1972). Más allá de la analogía, la imagen. En VV.AA. *Comunicaciones* (pp. 9-22). Buenos Aires: Editorial Tiempo Nuevo.
- Merino, A. (2003). *El comic hispánico*. Madrid: Cátedra.
- Meskin, A. (2007). Defining comics?. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65 (4). 369-379.

- Miller, L. y Bardsley, J. (eds.). (2005). *Bad Girls of Japan*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Mitchell, W. J. T. (2013). *What do pictures want? The lives and loves of images*. Chicago: The University of Chicago Press.
- (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
- Miranda, G. (2006). Gramsci y el proceso hegemónico educativo. *Revista Electrónica Educare*, 9 (2). 13-39. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194119272002>
- Moix, T. (2007). *Historia social del cómic*. Barcelona: Editorial Bruguera.
- Molpeceres, S. (2014). Los conceptos occidentales de mimesis, ficcionalidad y fantástico, y su aplicación a la literatura japonesa. En Ovidi Carbonell (ed.) *Presencias japonesas. La interacción con Occidente en la literatura y las otras artes* (pp. 55-62). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Montero, L. (2012). Una conquista inversa. La importancia del anime en el mercado del manga español. *Puertas a la lectura*, 24. 44-57.
- Morin, V. (1972) El dibujo humorístico. En VVAA, *Comunicaciones* (pp. 136-165). Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Moxey, K. (2008). Los estudios visuales y el giro icónico. *Estudios Visuales* 6. 7-29.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 13 (6). 6-18.
- Muro, M. A. (2004). *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de La Rioja.
- Nabi, R. L. (2009). Emotion and Media Effects. En Nabi, Robin L. & Oliver, MaryBeth (eds.) *The SAGE Handbook of Media Processes and Effects*. (Pp. 205-221) California: SAGE.
- Napier, S. J. (2000). *Anime. From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Culture*. Nueva York: Palgrave/Macmillan.
- (1998). Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts. Four faces of the young female in Japanese popular culture. En D. Martínez (ed.). *The World of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures* (pp. 91-110). Cambridge: Cambridge University Press.

Nichols, G. C. (1992). *Des/cifrar la diferencia. Narrativa femenina de la España contemporánea*. Madrid: Siglo XXI.

Nodell, J. (2014). Romance in Black and White - Romance Comic Stories Redrawn for Diversity. <http://www.sequentialcrush.com>. Recuperado de <http://www.sequentialcrush.com/search/label/Girls%27%20Love%20Stories>

— (2010). The Look of Love. The Romantic Era of DC's Lois Lane, Supergirl and Wonder Woman. Conferencia en Popular Culture Association and the American Culture Association Conference. 1-20.

— (2009). Forgotten Romance. Artists of a Bygone Genre. Conferencia en Comics Arts Conference San Diego Comic-Con International. 1-12.

Nolan, M. (2012). Introduction. En M. Gagné (ed.). *Young Romance. The Best of Simon & Kirby's Romance Comics* (pp. 6-9) Washington: Fantagraphics Books.

Nussbaum, M. (2005). *El conocimiento del amor. Ensayos sobre filosofía y literatura*. Madrid: Mínimo Tránsito/Antonio Machado Libros.

Ogi, F. (2009). Beyond *Shoujo*, Blending Gender. En J. Heer y K. Worcester. *A Comics Studies Reader* (pp. 244-251). Jackson: University Press of Mississippi.

Ortega y Gasset, J. (1988). *Para la cultura del amor*. Madrid: Ediciones El Arquero.

Otis-Cour, L. (2000). *Historia de la pareja en la Edad Media: placer y amor*. Madrid: siglo XXI.

Papalini, V. A. (1999). *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía.

Parini, P. (2002). *Los recorridos de la mirada: del estereotipo a la creatividad*. Barcelona: Paidós.

Parragón, J. M. y Blasco, J. (1966). *Cómo dibujar historietas*, Barcelona: Instituto Parragón ediciones.

Pastor, R. (1996). Realización sexual y de género: implicaciones psicosociales. En J. Fernández (coord.). *Varones y mujeres. Desarrollo de la doble realidad del sexo y el género* (pp. 253-267). Madrid: Editorial Pirámide.

Payne, M. (ed.) (2002). *Diccionario de teoría crítica y estudios culturales*. Buenos Aires: Paidós.

Peeters, B. (1993). *La Bande Dessinée*. Francia: Dominos/Flammarion.

Perales, V. (2013). Amor, arte y ecofeminismo: cient@s volando, o subvirtiendo «amar». *Ex aequo*, 27. 77-93.

Pintor, I. (2001). Alquimia Asiática. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, 3. 1-4. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/256103>

— (2001). A propósito de lo imaginario. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, 3. 1-19. Recuperado de http://www.iua.upf.edu/formats/formats3/pin1_e.htm

Piñuel, J. L. y Gaitán, J. A. (coord.). (2010). *Metodología general: Conocimiento científico e investigación en la comunicación social*. Madrid: Síntesis.

Pons, A. (2011). La industria del cómic en España: radiografía de ¿un mito o una realidad? *ARBOR. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 537 (2Extra). 265-273. Doi: 10.3989/arbor.2011.2extran2013

Portela, C. (2008). Zona Negativa entrevista a Carlos Portela. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/zona-negativa-entrevista-a-carlos-portela/>

Propp, V. (2007). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.

Prough, J. S. (2011). *Straight from the Heart. Gender, Intimacy and the Cultural Production of Shōjo Manga*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Radway, J. (1984). *Reading the Romance. Women, Patriarchy, and Popular Literature*. Carolina del Norte (EE.UU): The University of North Carolina Press/Chapel Hill and London.

Rajas, M. (2011). Tiempo de la historia, tiempo del discurso. En F. Gracia y M. Rajas (coords.). *Narrativas audiovisuales: el relato* (pp. 349-384). Madrid: Icono14 Editorial.

— (2014). Estrategias del discurso narrativo: participación activa del espectador en el relato cinematográfico. En L. A. Alves, F. García y P. Alves (coords.). *Aprender del cine: narrativa y didáctica* (pp. 41-68). Madrid: Icono14.

Ramachandran, V. S. (2012). *Lo que el cerebro nos dice. Los secretos de la mente al descubierto*. Barcelona: Paidós.

— (2011) *The Tell-Tale Brain. A Neuroscientist's Question for What Makes us Human*. Nueva York: W. W. Norton

Ramírez, J. A. (1997). *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra.

— (1975). *El “comic” femenino en España. Arte sub y anulación*. Madrid: Cuadernos para el diálogo/Edicusa.

Remesar, A. (1983). Comic y Ciencias sociales. En A. Altarriba (ed.) *Neuróptica. Estudios sobre el cómic* (pp. 85-106). Zaragoza: Excmo. Ayto. de Zaragoza/Servicio de Publicaciones. Delegación de Cultura y Festejos.

Rizzolatti, G. (2005). The Mirror Neuron System and Imitation. En S. Hurley y N. Chater (eds.). *Perspectives on Imitation. From Neuroscience to Social Science. Volumen 1. Mechanisms of Imitation and Imitation in Animals* (pp. 55-76). Massachusetts: The MIT Press Book.

Rodríguez, J. J. (2013). Una nueva mirada al ocaso de los superhéroes durante la edad dorada del comic book estadounidense (1944-1949). *Tebeosfera*, 10 (2ª época). Recuperado de http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30645905/www.tebeosfera.com-documentos-documentos-una_nueva_mirada_al_ocaso_de_los_superh.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1436952148&Signature=wukFS795rW0tZ4S7t5pXPVVU1lE%3D&response-content-disposition=inline

— (2012). Sexualidad y representación de los personajes femeninos durante la edad de oro del cómic estadounidense. *Tebeosfera*, 9 (2ª época). Recuperado de https://www.academia.edu/1535042/Sexualidad_y_representaci%C3%B3n_de_los_personajes_femeninos_durante_la_Edad_de_Oro_del_c%C3%B3mic_estadounidense

Rodríguez, T. (2006). Cultura y cognición: entre la sociedad y la naturaleza. *Revista Mexicana de Sociología*, 68 (3). 399-430.

Romero-Jódar, A. (2013). Comic Books and GraphicNovels in their Generic Context. Towards a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts. *Atlantis. Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies*, 35 (1). 117-135.

— (2013). La novela gráfica autobiográfica: desde la crisis de confianza de los años setenta hasta los cómics alternativos del nuevo milenio. En V. Romano y O. Senar (Eds.) *Thermozero Comics*. (pp. 82-86). Zaragoza: Asociación Thermozero Cómics.

Sabin, R. (2008). *Comics, Comix& Graphic Novels.A History of Comic Art*. Londres: Phaidon.

Sadler, A. W. (1964). The Love Comics and American Popular Culture. *American Quarterly*, 16 (3). 486-490.

Saenger, G. (1955). Male and Female Relations in America Comic Strip. *The Public Opinion Quarterly*, 19 (2). 195-205

Sáez de Adana, F. (2014) La Imagen de la Historia en Terry y los Piratas de Milton Caniff. *Informe USA*, (junio) 26. Alcalá de Henares: Instituto Franklin-UAH. Recuperado de <http://www.institutofranklin.net/sites/default/files/files/INFORME%20USA%2026.pdf>

Sánchez, J. M. y Olivera, M. (2012). La fotografía en las fotonovelas españolas. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 35. 31-51. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_DCIN.2012.v35.40445

Sánchez, M. J. y Caffarel, C. (2004). Los medios de comunicación como constructores de sentido y significado. En P. López (Ed.), *Manual de información en género* (pp. 203-216). Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión (RTVE).

Sangro, P. y Plaza, J. F. (2010). *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos*. Barcelona: Laetres.

Santiago, J. A. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Grupo DxS (digital and graphic art research).

— (2015). “Not cool, Japan!” – Manga y branding cultural en Japón. *Plétora*, 3. Recuperado de http://pletora.es/Not-cool-Japan-Manga-y-branding#article_72

Sakaiya, T. (1996). *¿Qué es Japón?* Chile: Andrés Bello.

Sau, V. (1993). *Ser mujer, el fin de una imagen tradicional*, Barcelona: Icaria.

Schelly, B. (2014). Introduction. En M. Gagné. (ed.) *Young Romance 2. The early Simon & Kirby Romance Comics* (pp. 6-9) Seattle: Fantagraphics Books.

Sciuto, S. (2004). Hacia una definición del cómic. *Actas del VII Congreso Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Homenaje a María Zambrano y Alejo Carpentier*. 671-682. Recuperado de http://sedll.org/es/admin/uploads/congresos/8/act/238/sciuto_linares_sara.pdf

Scolari, C. (2004) *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones sociales*. Barcelona: Gedisa.

Scott, J. W. (1990). El género: una categoría útil para el análisis histórico. En J. S. Amelang,

y M. Nash (eds.) *Historia y Género: las mujeres en la Europa Modernay Contemporánea* (pp. 23-56). Valencia: Edicions Alfons el Magnànim/Institució valenciana d'estudis i investigació.

Searle, J. R. (1997). *La construcción de la realidad social*. Barcelona: Paidós.

Seco, I. (2010). *Historia breve de Japón*. Madrid: Sílex.

Seiter, E. (1986). Stereotypes and the Media: A Re-evaluation. En *Journal of Communication*, 36 (2). 14-26.

Selva, M. y Solá, A. (2004). El imaginario. Invención y convención. En Ardèvol, E. y Muntañola, N. (coords.). (2004). *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea* (pp. 129 – 174). Barcelona: editorial UOC.

Serra, M. (2011). *La semiosfera de los cómics de superhéroes* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

Shamoon, D. (2008). Situating the Shojo in Shojo Manga: Teenage Girls, Romance, Comics, and Contemporary Japanese Culture. En M. W. MacWilliams, (ed) *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. (pp. 137-154). Armonk (Nueva York): Sharpe.

— (2011). Films on Paper: Cinematic Narrative in Gekiga. En T. Perper y M. Cornog (eds.). *Mangatopia. Essays on Manga and Anime in the Modern World*. California: Libraries Unlimited.

— (2012). *Passionate Friendship. The Aesthetics of Girls' Culture in Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Shonagon, S. (2012). *El libro de almohada*. Madrid: Alianza Editorial.

Silverberg, M. R. (2006). *Erotic grotesque nonsense: the mass culture of Japanese modern times*. Berkeley: University of California Press.

Sternberg, R. J. (2006). *The New Psychoogy of Love*. Nueva York: Yale University Press.

Storey, J. (2002). *Teoría cultural y cultura popular*. Barcelona: Ediciones Octaedro.

— (2003). *Cultural Studies and the Study of Popular Culture*. Athens (Georgia, EEUU): The University of Georgia Press.

Streicher, H. W. (1974). The Girls in the Cartoons. *Journal of Communication*, 24 (2). 125-129.

Tanizaki, J. (2003). *El elogio de la sombra*. Madrid: Siruela.

Takahasi, M. (2008). Opening the Closed World of Shojo Manga. En M. W. MacWilliams (coord.) *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 114-136). Armonk (Nueva York): Sharpe.

Thompson, J. B. (2002). *Ideología y Cultura Moderna. Teoría Crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Thorn, M. (2008). The Adventures of Little Shô. matt-thorn.com. Recuperado de <http://matt-thorn.com/wordpress/?p=183>

— (2001). Shojo Manga. Something for Girls. *Japan Quarterly*, (48) 3. 43-50.

— (2001). Shoujo manga. matt-thorn.com Shoujo manga. Recuperado de http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.html

— (2015). Why it bugs me that you call your comics “manga”. matt-thorn.com. Recuperado de <http://matt-thorn.com/wordpress/?cat=6>

Thornburn, D. y Jenkins, H. (ed.) (2003). *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*. Massachusetts: The MIT Press.

Toku, M. (2004). *The Power of Girls' Comics: The Value and Contribution to Visual Culture and Society*. Presentación en el Visual Culture of Childhood: Child Art after Modernism celebrado en la Pennsylvania State University. Recuperado de http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Articles/toku/Power_Girls_Comics.html

Tinbergen, N. (1986). *Naturalistas curiosos*. Barcelona: Biblioteca Científica Salvat.

Trabado, J. M. (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Cátedra.

— (Comp.) (2013). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Madrid: Arco Libros.

Tubert, S. (ed.) (2003). *Del sexo al género. Los equívocos de un concepto*. Cátedra, Madrid.

Varillas, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.

Vilches, G. (2014). *Breve historia del comic*. Madrid: Nowtilus.

VV.AA. *Diccionario Japonés - Español - Japonés* (2005). Barcelona: Ediciones Librería Universitaria.

Walker, M. (2000). *The Lexicon of Comicana*. Lincoln: Iuniverse.

Wertham, F. (2007). Excerpt from *Seduction of the Innocent*. En J. Heer y K. Worcester (eds.). *A Comics Studies Reader* (pp. 53-58). Jackson: University of Mississippi Press.

Wimmer, R. D. y Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación. Una introducción de comunicación*. Barcelona: Bosch Comunicación.

White, H. (1974). The Girls in the Cartoons. *Journal of Communication*, 24 (2). 125-129.

Wolk, D. (2007). *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge: Da Capo Press.

Yela, C. (2000). *El amor desde la psicología social. Ni tan libres, ni tan racionales*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Yeung, K-T. (2005). "What does love mean? Exploring Network Culture in Two Network Settings" en *Social Forces*, 38 (1). 391-420.

Yus, F. (1997). *La interpretación y la imagen de masas. Un modelo pragmático aplicado al discurso del cómic inglés*, Alicante: Generalitat Valenciana, Coselleria de Cultura, Educació y Ciencia, Instituto de Cultura "Juan Gil-Albert" (Diputación Provincial de Alicante).

Zamora, M. J. (ed.) (2012). *Japón y España: acercamientos y desencuentros (siglos XVI y XVII)*, Gijón: Satori Ediciones.

Zillmann, D. y Vorderer, P. (2000). *Media Entertainment: the psychology of its appeal*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Lista de mangas analizados.

- Ibuki, K. (2010). *Vampire crisis*. Barcelona: Ivrà.
- (2008). *Placer a la carta*. Barcelona: Ivrà.
- Ichikawa, S. (2011). *Romance modelo*. Barcelona: Ivrà.
- Kamaro, K. (2009). *¡Aleluya Demonio!* Barcelona: Ivrà.
- Kayoru. (2012). *Vampiresa por sorpresa*. Barcelona: Ivrà.
- (2011). *¿Pero cómo pude amarte?* Barcelona: Ivrà.
- Mamura, M. (2011). *Twitteando mi #amor*. Barcelona: Ivrà.
- Mimono, M. (2013). *Jaula perversa*. Barcelona: Ivrà.
- (2012). *Sueño perverso*. Barcelona: Ivrà.
- Minami, K. (2009). *Princesa posesiva*. Barcelona: Ivrà.
- (2008). *Perfect partner*. Barcelona: Ivrà.
- Oda, A. (2011). *Contigo hasta el fin del mundo*. Barcelona: Ivrà.
- Sakurada, H. (2009). *Flores sangrientas*. Barcelona: Ivrà.
- Sakurakouji, K. (2010). *Príncipe oculto*. Barcelona: Ivrà.
- Shiiba, N. (2012). *Durmiendo entre lobos*. Barcelona: Ivrà.
- (2011). *Vecinos y amantes*. Barcelona: Ivrà.
- (2008). *El sacrificio del ángel*. Barcelona: Ivrà.
- Shimaki, A. (2010). *Amor a segunda vista*. Barcelona: Ivrà.
- (2010). *Chico Secreto. Futuro efímero*. Barcelona: Ivrà.
- (2009). *Espera que me enamore*. Barcelona: Ivrà.
- (2005). *El spa del amor*. Barcelona: Ivrà.
- Shinjo, M. (2008). *Quiero estar atada a ti*. Barcelona: Ivrà.
- Takamiya, S. (2011). *Eres mi vampiro esclavo*. Barcelona: Ivrà.
- Wasio, M. (2012). *Liándose en la cafetería*. Barcelona: Ivrà.

Yagami, R. (2012). *Bloody Kiss*. Barcelona: Ivrea.

Yokoyama, M. (2010). *4 formas de ligar*. Barcelona: Ivrea.

— (2008). *Chiki Chiki Banana*. Barcelona: Ivrea.

— (2008). *4 amores adictivos*. Barcelona: Ivrea.

— (2008). *Las infidelidades de M.* Barcelona: Ivrea.

Yuuhi, R. (2014). *Profe sensual*. Barcelona: Ivrea.

Cómics y mangas referenciados (editados en España).

Acedo, R. y Barbará, C. (2010). *Mary "Noticias"*. Barcelona: Glénat.

Aurita, A. (2006). *Fresa y chocolate*. Barcelona: Ponent Mon.

— (2007). *Fresa y chocolate 2*. Barcelona: Ponent Mon.

Burns, C. (2005). *Agujero negro*. Barcelona: La Cúpula.

CLAMP (2002). *Clover* (4 volúmenes). Sevilla: Mangaline Ediciones.

García, S. y Moral, L. (2010). *Odi's blog*. Madrid: Dibuks.

Gibbons, D. y Moore, A. (2007). *Watchmen*. Madrid: Editorial Planeta-de Agostini.

Guibert, E. (2015). *El fotógrafo*. Madrid: Ediciones Sinsentido.

Hiwatari, S. (2005). *Global Garden* (7 volúmenes). Torrella de Montgrí: Panini España.

Ikedá, R. (2002-2003). *La Rosa de Versalles*. Madrid: Azake Ediciones.

Ikegami, R. y Koike, K. (2005). *Crying Freeman*. Barcelona: Planeta de Agostini.

Kago, S. (2013). *Fraction*. Barcelona: EDT (Editores de Tebeos).

Kitazawa, K. (2015). *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*. Barcelona: Nuevas Ediciones Debolsillo.

Mashima, H. (2009—). *Fairy Tale*. Barcelona: Norma Editorial.

McKean, D. y Morrison, G. (2008). *Asilo Arkham: una casa seria en una tierra seria*. Barcelona: Norma.

Motin, M. (2012). *Me habría encantado ser etnóloga*. Madrid: Dibuks.

Nananan, K. (2009). *El amor duele*. Barcelona: Ponent Mon.

— (2004). *Blue*. Barcelona: Ponent Mon.

Obata, F. (2015). *Casualmente*. Barcelona: ECC (El catálogo del cómic).

Oncina, A. (2014). *Croqueta y empanadilla*. Barcelona: La Cúpula.

Oshimi, S. (2014-2015). *Las flores del mal*. (7 volúmenes). Barcelona: Norma.

Peeters, F. (2012). *Píldoras azules*. Bilbao: Astiberri.

Roca, P. (2010). *El invierno del dibujante*. Bilbao: Astiberri.

Rubín, D. y García, S. (2013). *Beowulf*. Bilbao: Astiberri.

Sacco, J. (2014). *La gran guerra*. Barcelona: Random House.

Satrapí, M. (2009). *Persépolis*. Barcelona: Norma Editorial.

Soule, C. y Pulido, J. (2014). *Hulka. Ley y desorden*. Toroella de Montgrí: Panini España.

Spiegelman, A. (2014). *Maus*. Barcelona: Random House.

Takahashi, S. (2004). *Mi novia el arma definitiva* (7 volúmenes). Barcelona: Glénat.

Takemura, M. y Kikuyaro. (2012). *The Manga Guide of Biochemistry (The Manga Guide Series)*. San Francisco (California): No Strach Press.

Takeuchi, N. (1996-1998). *Sailor Moon* (16 volúmenes). Barcelona: Glénat.

Tan, S. (2012). *Emigrantes*. Granada: Bárbara Fiore.

Tatsumi, Y. (2004). *Infierno*. Barcelona: La Cúpula.

Tezuka, O. (2006-2009). *Black Jack*. Barcelona: Glénat.

— (2004-2005). *La Princesa Cabellero*. Barcelona: Glénat.

Vivés, B. (2009). *El gusto del cloro*. Madrid: Diábolo Ediciones.

— (2010). *En mis ojos*. Madrid: Diábolo Ediciones.

VV.AA. (2005). *Japón visto por 17 autores*. Barcelona: Ponent Mon.

Yokoyama, Y. (2010). *Viaje*. Barcelona: Apa Apa.

ZEP. (2010). *Happy Sex*. Barcelona: Norma Editorial.

— (2001). *Titeuf* (9 volúmenes). Barcelona: Salvat Editores.

